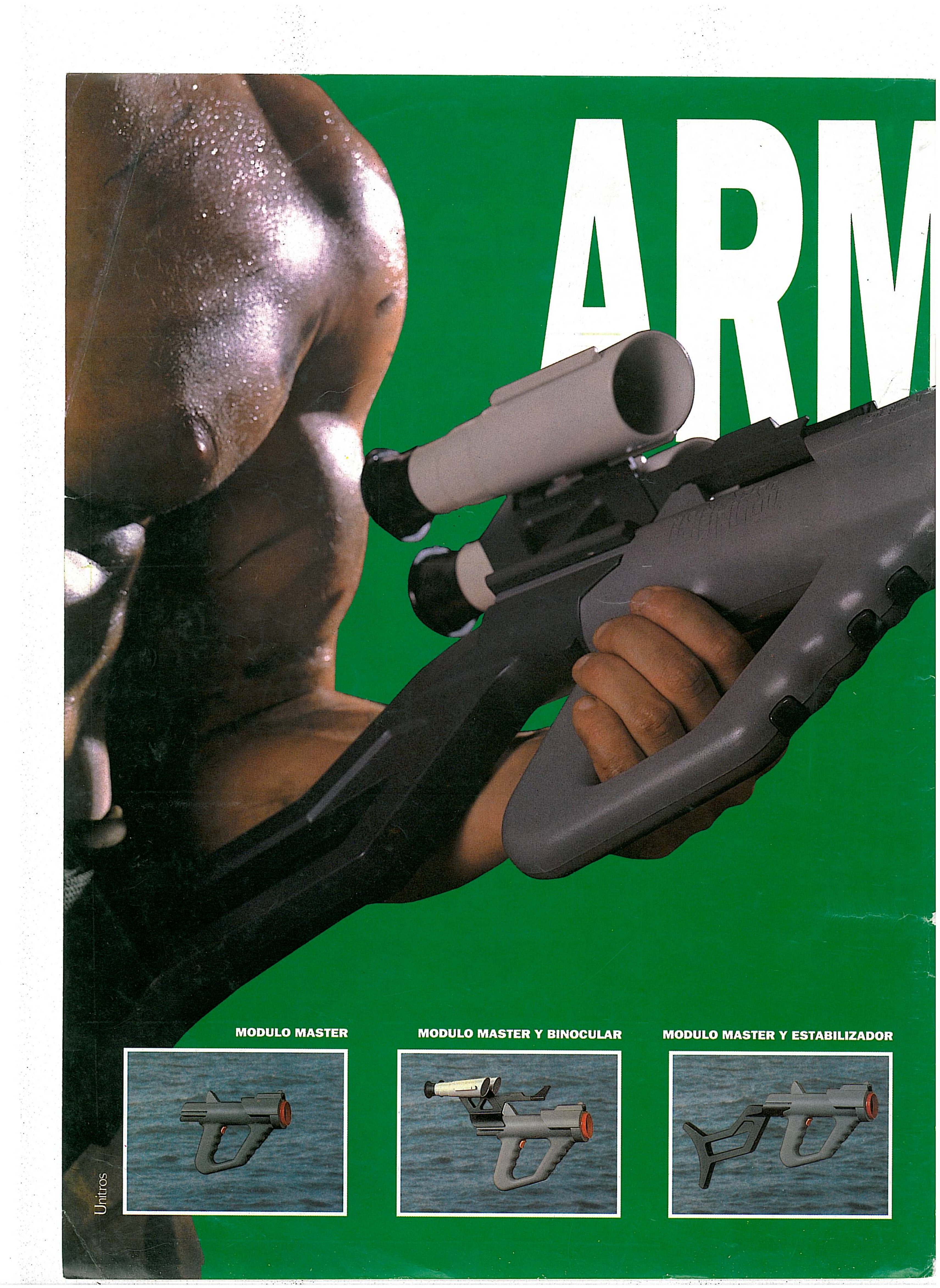

Número 8 • Año I • P.V.P. 350 Ptas.
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
MEGA force
la revista de los juegos
SEGA
PRIMAVERA
MEGA DOSSIERS
Chuck Rock
para Master System
Prince of Persia
para Game Gear/Master System
Zappings
Batman Returns
Lemmings
Wimbledon
Previews
Shinobi II
Shadow of the Beast
Steel Empire
Replays
Aquatic Games
NLHA 93
Mega Reportajes
Cómo y dónde arreglar tu consola
¿Qué está preparando SEGA en Japón?
¡REGALO!
LIBRO DE TRUCOS
SEGA
MEGAPOSTER
MICKEY & DONALD
00008
8 414090 116817


ARM
MODULO MASTER
MODULO MASTER Y BINOCULAR
MODULO MASTER Y ESTABILIZADOR
Unitros

A TOTAL

Menacer

Potencia de juego en la máxima pasada. El arma definitiva para el control total de todo lo que se mueva. ¡Aprieta el gatillo!. El MENACER está cargado. Un bazoka de precisión que gracias a sus tres componentes, te permite jugar de siete formas distintas. La capacidad ofensiva de tu enemigo es la medida a tomar. Tus posibilidades son muchas: disparo masivo, rayos laser, control absoluto en 180°, ráfagas de ametralladoras, visor de precisión doble visión... y con los tres módulos. ¡Triple acción!. Armate hasta los dientes. MENACER escupirá fuego a la velocidad que quieras. Quien tiene un MENACER... tiene un amigo. ¡No te fallará!. Entra en combate con los siete juegos totales que acompañan al MENACER:

1.- Flying Edge
2.- Space Station Defender
3.- Ready Aim Tomatoes
4.- Whackball
5.- Rockman's Zone
6.- Pest Control
7.- Frontline

TU MEGA DRIVE ENTRA EN COMBATE

SEGA


canadian
OPENLINE
ATENCION A LA PROXIMA APERTURA DE CENTERS
¡ATENCION
Vuestro
estará con
los Centers
para saludarte
autógrafos.
tu Canadian
ALACANT
c/ Del Teatre, 29
03001 Alacant
Tel. 520 09 92
BERGA
c/ Puig-reig, 4 bis
08600 Berga
Tel. 822 20 71
CASTELLDEFELS
Avda. 301, 4
08860 Castelldefels
Tel. 665 11 84
GRANOLLERS
c/ Santa Elisabet, 17
08400 Granollers
Tel. 879 00 04
LLEIDA
c/ Lluís Companys, 4
25003 Lleida
Tel. 28 03 82
MALAGA
c/ Almansa, 14
29007 Málaga
Tel. 261 52 92
BARCELONA
Av. Mistral, 25-27
08015 Barcelona
Tel. 426 49 81
CACERES
c/ G. Plata de Osma, 3
10001 Cáceres
Tel. 22 89 32
GRACIA (Barcelona)
c/ Encarnació, 140
08025 Barcelona
Tel. 219 27 10
GIRONA
c/ Joan Reglà, 1
17003 Girona
Tel. 22 47 29
MADRID
c/ Princesa, 29
28008 Madrid
Tel. 559 43 11
MANRESA
c/ Angel Guimerà, 14
08240 Manresa
Tel. 872 10 94

TELEGRAMA URGENTE

Destinatario : Amigos, Socios y Clientes Canadian.

Mensaje:

Descuento Especial. STOP. Para reservas realizadas antes 24 Diciembre. STOP. Además. STOP. Precios Especiales Socios Canadian en todas las compras. STOP. Esperamos visita urgente en tu Canadian Center. STOP. Recoger Catálogo Canadian y Pin de regalo. STOP

Sello: canadian

Firma: M Canadian

...MIGOS! ...Sónic ...tros en ...dos ...firmar ...nate en ...ter!



MOSTOLES
c/ Villaamil, 62
28934 Mostoles
Tel. 617 53 61

PAMPLONA
c/ Aoiz, 37
31002 Pamplona
Tel. 15 20 81

ST. ADRIA DEL BESOS
c/ Bogatell, 79
08930 St. Adriá del B.
Tel. 462 08 21

VALENCIA
Gv. Fdo. el Católico, 2
46008 Valencia
Tel. 394 30 57

PALMA
c/ Juan L.Estelrich, 5
07003 Palma
Tel. 72 87 37

SABADELL
Trav. de l´Esglesia, 8
08201 Sabadell
Tel. 727 40 65

SANTANDER
c/ Guevara, 19
39001 Santander
Tel. 36 45 22

MAIL CENTER
(Venta por Correo)
Tel. (91) 559 70 05

NUEVOS CENTERS

USERA (Madrid)
c/ Marina usera, 16
28026 Madrid
Tel. 460 45 16

SEVILLA
c/ Reyes Católicos, 25
41001 Sevilla
Tel. 422 22 97

TENERIFE
c/ Sabino Berthelot, 4
38003 Sta. Cruz de T.

ESTE

Diciembre
Nº 8



MEGAFORCE es una publicación de: Ed. Primavera S.A.
Consejero Delegado: Raymond Cohen
Director General: Luis Martínez

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Monica Morales, Francisco Durán, Mary Connor, Jaime Torroja, Esperanza Hernández
Diseño: Yves Rainaud y J. Lázaro **Portada:** Xavier Clares
Autoedición: Mario Ruíz **Ilustraciones:** Alain Bertrand
Redacción y Administración: C/ Miguel Angel, 1 dpdo. 28010 Madrid; Tel. (91) 308 40 63 Fax (91) 308 37 27
Redacción Barcelona: Viladomat 271-273, entlo 2ª esc. dcha. 08029 Barcelona; Tel. (93) 419 92 78
Publicidad: Publi Mul S.L. Rda. Gral. Mitre, 200 5º 2ª 08006 Barcelona; Tel. (93) 418 54 93 Fax (93) 434 03 87
Producción: Artibox, 08029 Barcelona
Preimpresión digital: ClickArt 28020 Madrid
Suscrpciones: G+J España S.A., Marqués de Villamagna 4 28001 Madrid; Tel, (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: COEDIS S.A.Molins de Rey (Barcelona)
Imprime: Rekord Printing, S. A.

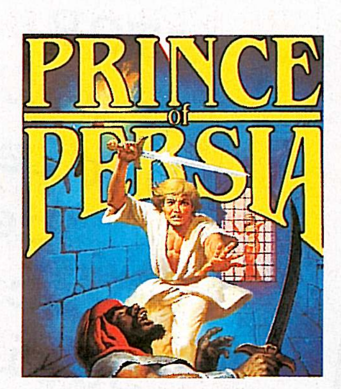
Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

CALIFICACIÓN

Las características principales de los juegos están valoradas conforme a esta escala:

Aburrido	Entretenido	Bien	Súper	Genial
				

MEGADOSSIERS



PREVIEWS

Un primer vistazo a esos juegos súper nuevos para ir conociéndolos.



ZAPPINGS

Resulta difícil elegir un juego ¿verdad? Tal vez te podemos ayudar en estas páginas.



MES...

REPLAY

Los deportes siguen siendo los protagonistas de los Replays. Este mes hay un buenísimo simulador de hockey y una curiosa olimpíada pasada por agua.



SECCIONES





MEGA NOTICIAS

Mega aventuras con Indiana Jones

INDY
Indiana Jones and the Last Crusade

Esta tercera versión de la película protagonizada por Indiana Jones viene a completar la oferta de U.S. Gold por lo que se refiere a las consolas Sega. De esta forma todos los amantes de la acción trepidante, el riesgo y la superación de obstáculos están de enhorabuena. Ya se puede jugar a ser Indiana Jones en cualquier situación.

Un héroe a todo ritmo

Como todos sabéis, la versión desarrollada para la Master System ha sido un rotundo éxito. Nada menos que 200.000 copias se han vendido de Indiana Jones y La Ultima Cruzada, lo que dice mucho en favor del juego y de la adaptación que los técnicos de U.S. Gold han llevado a cabo del famoso film. Esto ha animado a los responsables de la compañía a presentar la versión para Mega Drive del juego, con todo lo que ello conlleva de mejora de gráficos, inclusión de nuevos elementos y una enorme manejabilidad.

Basándose mucho en la película, la historia comienza cuando Indy recibe la triste noticia de que su padre, el doctor Henry Jones, ha desaparecido cuando se encontraba en Italia centrado en la pasión



de su vida: la búsqueda del Santo Grial. Lo que no sabe Junior (así le llama su padre) es que los nazis están detrás de esta desaparición y que si quiere volver a ver vivo al Dr. Jones, tendrá que enfrentarse no sólo con los peligros de una azarosa investigación arqueológica, sino también con los esbirros del Tercer Reich.

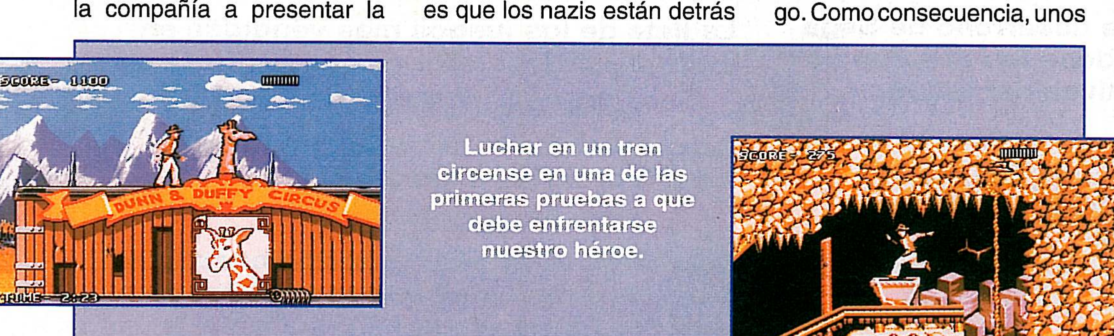
Para empezar a trabajar, Indiana sólo cuenta con unas cuantas notas sobre los descubrimientos de su padre en forma de diario y que le llegaron en un sobre procedente de Italia. Con tan escasas pistas, Indy deberá atravesar cinco niveles en los que la acción desborda la pantalla y que representan otras tantas fases del juego.

Unos gráficos soberbios

Los desarrolladores de U.S. Gold han dado el do de pecho en la realización de este juego. Como consecuencia, unos impresionantes gráficos adornan cada una de las pantallas de que consta el juego y en las que no faltan los simpáticos detalles que contribuyen a dar un poco más de animación (si es que es posible) al desarrollo de la aventura.

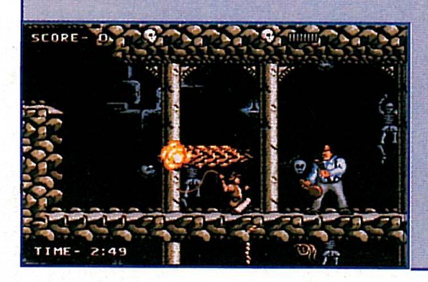
Indy, a lo largo de toda la expedición se verá acosado por múltiples peligros, pero no está desarmado. Su inseparable látigo será un arma infalible en algunos momentos y una eficaz herramienta en otros. Por otro lado, los movimientos del héroe también merecen una mención aparte. Indy puede correr, saltar, arrastrarse, agacharse, golpear, trepar y nadar, movimientos todos ellos diferentes y que dan un aspecto muy realista al juego. Los sonidos digitalizados y la música no desmerecen en absoluto del resto de los aspectos, por lo que el juego se puede considerar como uno de los mejores que han aparecido en los últimos tiempos.

En resumen, se trata de una excelente versión que, a buen seguro, obtendrá el mismo éxito que la versión para Master System y que hará que muchos de vosotros se transformen en auténticos aventureros, gracias a su gran poder de adicción. Cuando llevéis algunas partidas podréis descubrir bonos ocultos, pasajes inexplorados y muchas otras sorpresas.



Luchar en un tren circense en una de las primeras pruebas a que debe enfrentarse nuestro héroe.

¿Recordais la frenética persecución por la mina de otras entregas de la serie? Aquí también hay carretillas.



El famoso látigo es una de las mejores bazas de Indiana Jones para salir airoso de sus enfrentamientos



MICRO NOTICIAS

La división de juguetes de Sega está a punto de lanzar al mercado japonés un procesador de textos, respondiendo a la demanda de los más pequeños. Al parecer, los niños japoneses de entre 7 y 12 años piden a sus padres que les compren dispositivos electrónicos como procesadores de texto, fax y teléfonos personales.

Sega ha firmado un acuerdo con General Electric que le permitirá utilizar la tecnología de proceso de imágenes. Este acuerdo beneficiará principalmente a los juegos de arcade, en los que se podrán incorporar figuras tomadas del natural. Además, el contrato podría dar como resultado la creación de una compañía dedicada en exclusiva al diseño de productos de entretenimiento.

La firma española System 4 no quiere olvidarse de las consolas. Por ello ha presentado un joystick para la Mega Drive con una palanca de mando al estilo de la de las máquinas recreativas (y con la misma tecnología) y cuatro botones claramente diferenciados, uno para iniciar los juegos y tres para los disparos.

Por fin parece que vamos a poder dar un descanso a nuestros dedos. Triax comercializa el pad Turbo Touch 360, cuya principal característica es que no hace falta dejarse las yemas de los dedos para conseguir buenos resultados al apretar los botones. Ahora las cosas se hacen con más elegancia y, por supuesto, suavidad.

Logic 3 amplía su catálogo de accesorios para Sega

Seguridad, ahorro y autonomía

Logic 3 acaba de presentar un accesorio que se convertirá en imprescindible para todos los usuarios de Game Gear. Se trata de una práctica bolsa de transporte que impedirá que tu consola favorita reciba ningún daño cuando tú te muevas por esos mundos de Dios y no estés practicando tus golpes preferidos.



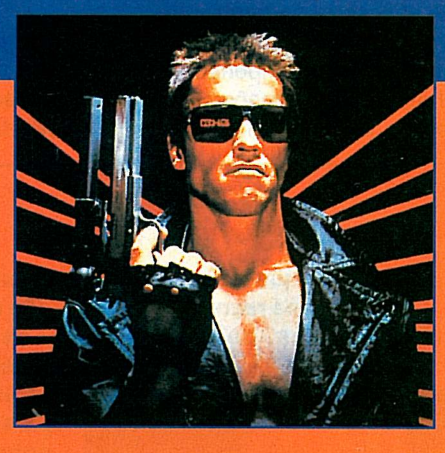
Fabricada en nylon y acolchada, protegerá del polvo, la lluvia y la suciedad no sólo la consola sino también los cables, las pilas y media docena de cartuchos ya que tiene unos compartimentos especiales.

Pero esta no es la única novedad presentada por Logic 3 a través de Spectravídeo, ya que en el catálogo de estas compañías se han incorporado otros productos.

Además de la bolsa de transporte, a partir de ahora contais con un nuevo adaptador para coche que te permitirá jugar sin descanso aún en el más largo de los viajes.

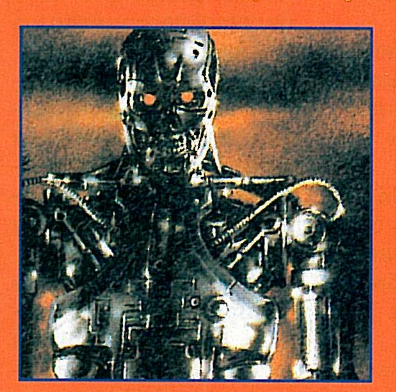
Un adaptador de corriente convencional hará posible olvidarse para siempre de las pilas y del gasto que estas representan y permitirá jugar horas y horas sin parar.

La batalla está servida



Os imaginais una lucha a muerte entre Robocop, el metálico vigilante de la ley y el orden en las calles y azote de los maleantes, y Terminator, el no menos metálico guerrero incansable, por hacerse con el control del mundo. Sería magnífico, ¿verdad?

Pues bien, estos dos personajes se van a poder ver las caras muy pronto, ya que la compañía Virgin está ultimando los detalles legales para hacer posible que estas dos máquinas de la lucha se enfrenten cara a cara en un mismo juego. Por lo que sabemos, Virgin ya ha adquirido los derechos de Terminator y hace poco tiempo compró a Ocean la licencia para utilizar el personaje medio-hombre medio-máquina. Así pues, estamos seguros de que la batalla está servida.



"El libro de la selva", pronto en vuestras consolas

Mowgli, Baloo, Bagheera o Shere Kahn son algunos de los personajes de la novela de Rudyard Kipling, "El libro de la selva".

Ahora son los protagonistas de una nueva aventura que los diseñadores de Virgin esperan poder poner en el mercado el próximo año.

La mayoría de vosotros ya conoceis las experiencias del protagonistas a través de la pelicula de Walt Disney, por lo que el éxito del nuevo juego está asegurado.

Saldrá para las tres consolas de Sega en los próximos meses, pero nunca antes de fin de año. David Brenan, director de ventas y de marketing de Virgin, explicaba por qué su compañía ha decidido lanzar este nuevo producto. *"Los títulos de Walt Disney son siempre algo especial"*.

De estas declaraciones podemos deducir que la firma británica va a hacer un trabajo especial con la adaptación de la película a las máquinas de Sega.

MEGA NOTICIAS

Atmosfear: un juego de mesa diferente a todos

Si ya te has cansado de los juegos de mesa convencionales, Atmosfear es lo que estabas buscando.

Se trata de un juego de mesa que incluye un emocionante recorrido por un laberinto y en el que la estrategia tiene tanto valor como la suerte o el tiempo.

Sin embargo, donde verdaderamente está la novedad es en la cinta de vídeo que se incluye con el juego.

En ella, un personaje llamado Gatekeeper (el guardián de la puerta) contribuye a crear una atmosfera de terror y diversión.

La casa Borrás, importadora del juego para España tiene prevista la aparición de una serie de personajes que, con el tiempo darán lugar a una auténtica saga de aventuras.



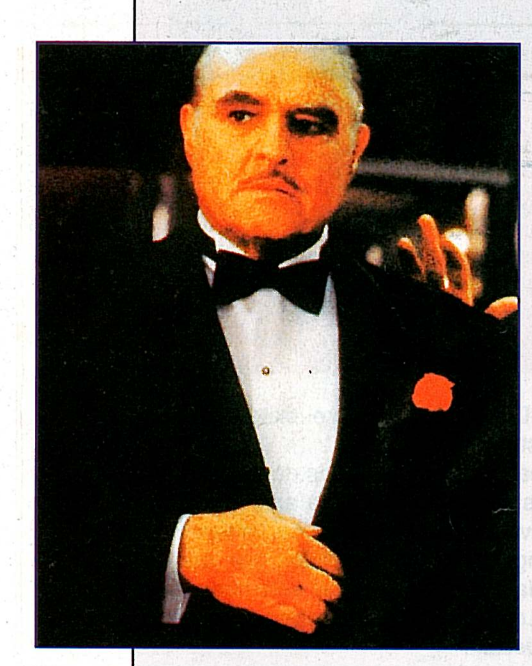
Las aventuras de este extraño e imprevisible personaje que os presentamos han tenido un fulminante éxito fuera de nuestras fronteras, llegando a cuadruplicar las previsiones de ventas en los países donde ya se ha puesto a la venta el juego.

Esperemos que pronto lleguen a nuestras pantallas más juegos de este tipo, en los que la televisión se convierte en un elemento más de la acción.

Una oferta que no podrás rechazar

El Padrino de las consolas

Es posible que muchos de vosotros recordéis las andanzas de Vito Corleone y sus secuaces y familiares.



Como sabéis, se hicieron tres películas para mostrar al mundo como trabaja una familia de mafiosos.

También se desarrolló al menos un juego para ordenadores personales basado en esta saga.

Ahora U.S. Gold te hace "una oferta que no podrás rechazar" y presenta la versión de El Padrino para las consolas Sega.

El lanzamiento está previsto para el mes de febrero de 1993 y, en principio, la consola elegida es la Master System.

Las tres películas se han incorporado en un juego de acción que contiene toda la atmósfera de tensión, violencia y emoción.

En El Padrino, tú serás un anónimo aspirante a miembro de una banda mafiosa que intenta ascender en el escalafón de la familia Corleone a base de completar con éxito los encargos del Don.

Las misiones que te asignarán van desde el asesinato hasta la búsqueda de diferentes objetos repartidos en varios niveles repletos de riesgo y peligros.

Un completo arsenal que incluye granadas múltiples, bombas y violines explosivos te proporcionará la munición necesaria.

Cada nivel se divide en tres partes en las que se esconde bonos y habitaciones secretas.

Si consigues superar con éxito todas las pruebas, la misión final será el asalto a los cuarteles generales del Padrino. Acaba con él y la familia seguirá tus órdenes en lo sucesivo, si fallas morirás sin remedio.

Sega se dispone a lanzar la Mega CD

Sega prepara con mimo el lanzamiento de la Mega CD en España.

Aunque en otros países, el CD para la consola estrella de la compañía ya se está vendiendo, los responsables de Sega en España no quieren precipitar las cosas y están esperando un tiempo hasta que todo el software necesario se encuentre correctamente adaptado al mercado español.

Sega sabe que no basta con presentar una buena máquina, sino que hay que incluir con ella los accesorios,y juegos que la hagan ser un éxito.

Sin embargo, es posible que estas Navidades veais la consola en alguna tienda por que Sega no quiere tampoco olvidarse de los impacientes.

En cualquier caso, durante el mes de mayo el producto se pondrá a la venta de forma masiva, por lo que no habrá que esperar mucho.

De momento, ya hay una serie de juegos que están en la etapa de pruebas y que saldrán al mercado al mismo tiempo que la consola.

Por otra parte, los meses de diciembre y enero serán especialmente buenos en lo que se refiere a lanzamientos de juegos para los sistemas ya existentes.

Sega se había propuesto presentar casi un centenar de nuevos juegos entre septiembre y enero. De muchos ya hemos hablado aquí pero para el resto tendreis que esperar un poco. Apenas un par de meses.



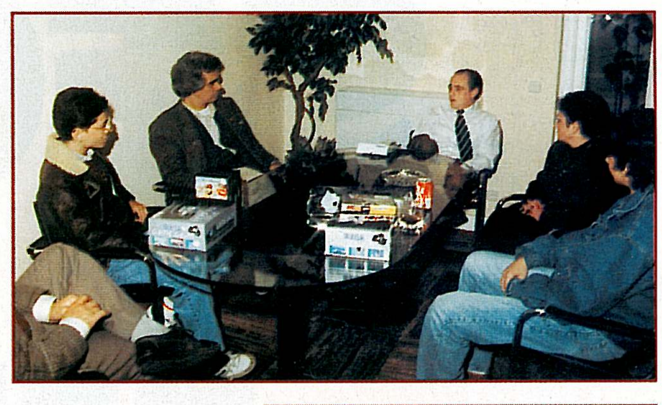
Paco Pastor, director de Sega, es el socio 10.000 de Canadian

La cadena de tiendas de videojuegos Canadian ha marcado un hito al superar la cifra de los 10.000 socios de su club (en el momento de realizar esta revista la cifra ya rondaba los 13.000 socios). Con motivo de este acontecimiento la dirección de Canadian decidió otorgar el carnet número 10.000 al mismísmo director general de Sega España, Paco Pastor.

Para tal ocasión Canadian reunió en Madrid a José Manuel Timonet y Oscar Bermúdez, socios 9.999 y 10.001 respectivamente y en un acto celebrado en las oficinas de Sega Antonio Pascual, director del grupo Canadian, entregó a cada socio su carnet y en nombre de toda la red Canadian un obsequio.

Tras el reparto de regalos los asistentes tuvieron ocasión de asistir en la propia Sega a una demostración de cómo van a ser los juegos en CD-ROM y a la presentación de una auténtica primicia: Flash Back; la secuela del Another World. Este juego saldrá ala venta la próxima primavera y seguro que dará mucho que hablar.

Paco Pastor se une de esta forma a la lista de personajes famosos que ya gozan de las ventajas de ser socio Canadian. Algunos de los socios más "ilustres" del club Canadian son Unzué Cadiano, Quique Sánchez Flores y Chicho Sibilio. Entre otros beneficios, pertenecer al Club Canadian da derecho a una serie de ofertas especiales y descuentos sobre los precios normales.





Antonio Pascual, Paco Pastor, José Timonet y Oscar Bermúdez observan con gran asombro el juego Flash Back.

SEGA

REINA DEL ARCARDE

Los éxitos conseguidos por la Megadrive y la Master System, no debe hacernos olvidar que después de mucho tiempo, Sega es la reina del arcarde. En este mundillo donde hay tanta competencia, Sega está totalmente decidida a conservar su posición de líder gracias a sus constantes innovaciones técnicas. En efecto, las creaciones de Sega son de lo más espectacular y sus grandes éxitos como Out Run, Thunderblade, Rad Mobile o Super Monaco GP son raramente igualados. Estos triunfos para sus consolas, no han frenado las actividades de Sega en lo referente a las recreativas, puesto que este departamento de la firma es totalmente independiente de los demás.

En España tampoco se ha restado atención a este sector de juegos recreativos. Sega no sólo produce los juegos de arcarde más célebres, también construye las máquinas más sofisticadas del sector y por si esto no fuera suficiente, ha abierto en Japón muchas salas recreativas. De hecho, no se trata de vulgares salones recreativos como los que conocemos, sino que más bien podemos hablar de salas de entretenimiento. El concepto de estas salas difiere en mucho del de las salas de arcade convencionales; son unas salas inmensas y despejadas donde los japoneses van a jugar en familia (y ahora también los ingleses). En estos centros de diversión de Sega, hay juegos especialmente diseñados para los más pequeños y el ambiente es bastante más relajado que el de casa. Independientemente de los juegos de arcarde tradicionales, Sega acaba de presentar unas máquinas de lo más revolucionario y original, que ciertamente son bastante más importantes que las de las salas europeas. Pero todavía estamos a tiempo de disfrutar de este tipo de salas recreativas, ya que en Euro Disney y en Londres hay muchas de estas super-máquinas. Vamos a explicar un poco el funcionamiento de estas nuevas máquinas de Sega.

R-360

Esta extraordinaria máquina hará que se te vayan los ojos detrás de ella. Se trata de una enorme bola con un asiento y unos comandos de avión que están colocados frente a una pantalla. El juego de esta máquina es una versión de G-Loc, especialmente adaptada para ella. Entras en la máquina, te instalas có-modamente en el asiento, sin olvidar ponerte el cinturón de seguridad (lo cual puede ser una catástrofe) y empiezas a jugar... En la pantalla, tu avión despega de un porta-aviones y debes maniobrar los comandos correctamente para hacer loopings y poder colocarte cabeza abajo (que es de lo más excitante). En efecto, la bola gira sobre sí misma según el movimiento de la pantalla de tu avión y, como los comandos son muy sensibles, no harás más que dar vueltas en todos los sentidos. La R-360 es una máquina que produce unas sensaciones increíbles.



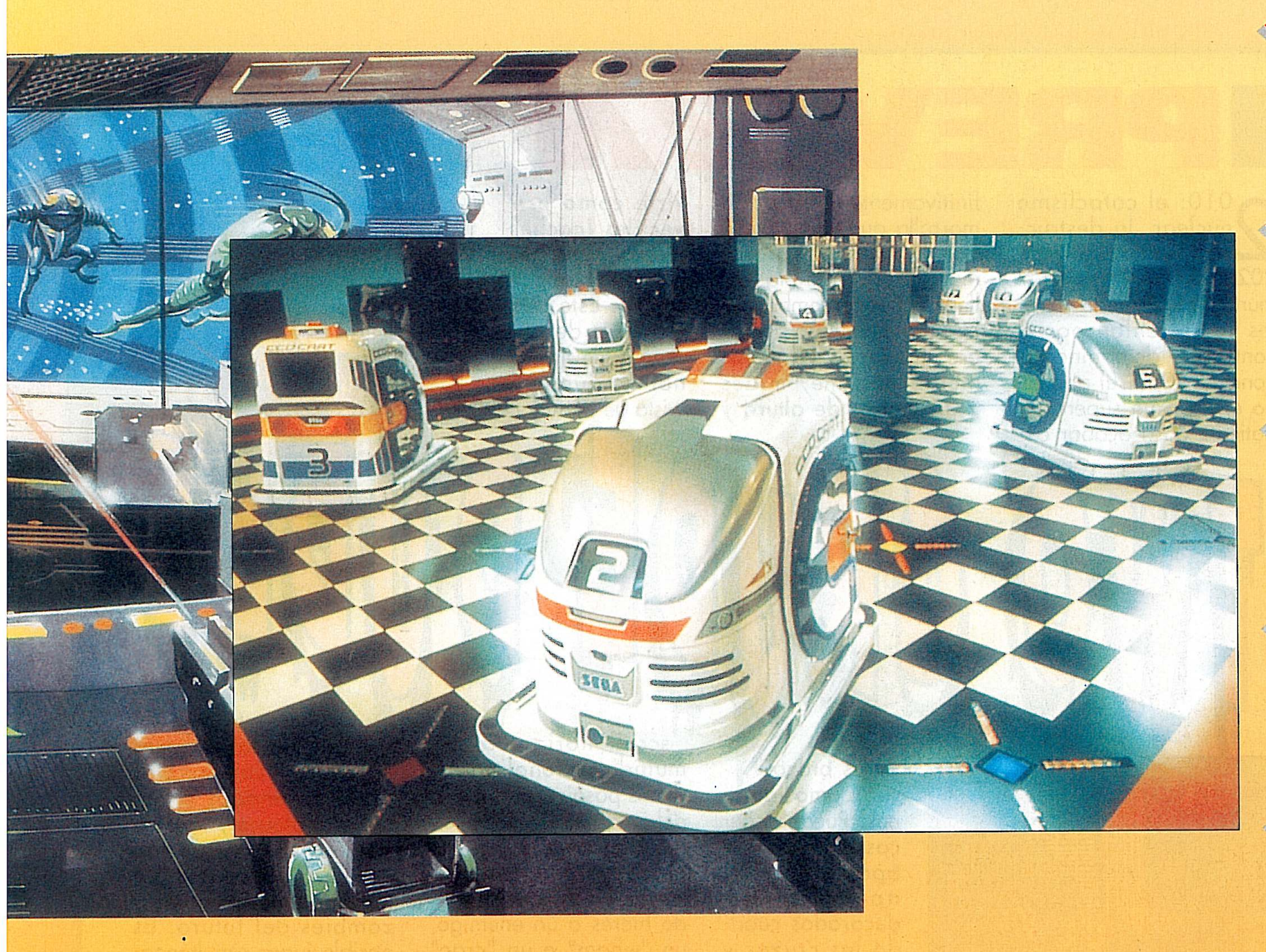
AS-1

Se parece a una camioneta futurista, capaz de transportar a ocho personas, pero el parabrisas ha sido sustituído por una pantalla. Los jugadores se acomodan en sus asientos, las puertas se cierran y comienza la acción. Al avanzar, ves un túnel en el que entras a toda velocidad, y para dar más realismo a la cosa, el vehículo es sacudido en todas las direcciones. Cada pasajero puede disparar a los monstruos que surgen del túnel, utilizando los mandos que se encuentran delante de cada asiento. Pero esto no es más que el principio, porque un equipo americano dirigido por Michael Arias trabaja en un proyecto espectacular para esta máquina, se trata de Metropolice, un programado en 3D, que nos ofrece una magnífica aventura en una ciudad del futuro, todo esto recuerda mucho a la película Blade Runner, y podemos deciros que este viaje no podrá decepcionar a nadie. Un transporte común de lo más divertido.

cyber dome

Este aparato es gigantesco y no podemos decir que se trate exactamente de un juego de arcarde. Ocho jugadores se instalan en unos asientos colocados detrás de unos enormes cañones láser, de aspecto impresionante. En frente de estos cañones se encuentra una inmensa pantalla compuesta de otras pequeñas pantallas unidas, en las que está representado el pasillo de una nave espacial. Unos montruos alienígenas se dirigirán hacia los jugadores a una gran velocidad y deben abatirlos a todos. Este juego de tiro es especialmente realista, como en el caso de la máquina anteriormente descrita, la AS-1. El Cyber Dome ha estado en servicio en uno de los grandes centros de entretenimiento en Tokio, pero dada la magnitud de este invento es un poco difícil que llegue hasta nosotros, al menos por ahora.





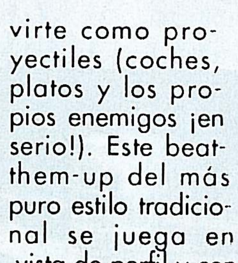
CCD

Se trata de una variante muy interesante de los coches de choque, muy conocidos en todo el mundo. Pero estos vehículos son mucho más sofisticados y el fin del juego no sólo consiste en chocar con los otros coches, sino de destruirlos disparándoles encima. Cada vehículo está equipado con un escáner encargado de localizar la posición de sus enemigos. No disponemos de todos los detalles acerca de esas máquinas, puesto que sólo se trata de unos prototipos que todavía no han visto la luz, pero que estarán en funcionamiento a finales de año en Japón.

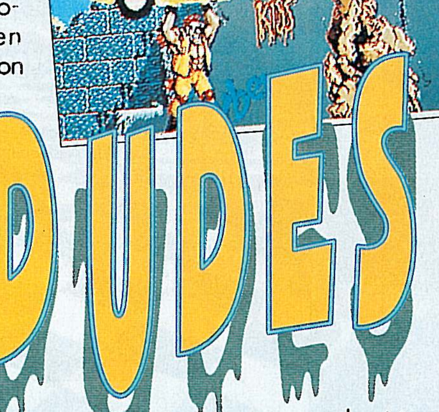
TIME TRAVELLER

Sega ha realizado otra innovación técnica creando el primer juego de arcade holográfico. Time Traveller es un juego de lo más realista con actores reales, y en el cual viajas a través del tiempo. Los distintos escenarios están hechos con un realismo increíble y cuando te desplazas, ves a los personajes desde ángulos de vista diferentes lo que es bastante impresionante. La acción se parece bastante a la de los juegos de arcarde con láser, tipo Dragon's Lair, por ejemplo. Se trata de una cuestión de escenas en las que debes colocar los mandos según una orden dada, en el momento preciso, sino es mortal.

PREVIEW

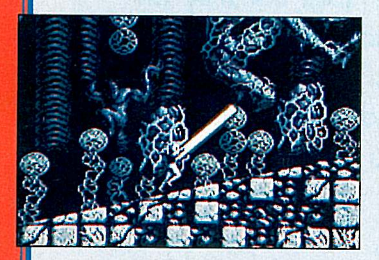


2010: el cataclismo nuclear, la destrucción mundial... 2020: el caos reina en el mundo y las bandas rivales se enfrentan por el control de determinadas zonas... 2030: el gobierno envía a un supercombatiente para acabar definitivamente con toda la morralla que compone la banda de malhechores más conocida, la Big Valley... El supercombatiente es un musculoso punk y eres tú. Eres verdaderamente enorme, mides 2,30 metros de altura y tus brazos son como jamones. Puede coger casi todo lo que aparece en los apocalípticos decorados cuando los cruzas y todo puede servirte como proyectiles (coches, platos y los propios enemigos ¡en serio!). Este beat-them-up del más puro estilo tradicional se juega en vista de perfil y con scroll horizontal o multidireccional en algunos pasajes. El objetivo del juego es terminar con todos los enemigos que se crucen en tu camino, limpiando la zona. Cuando hieres a un enemigo, un "wham" o un "crac" sonará poco antes de una explosión digna de los mejores cómics. Los niveles están ordenados en un universo glauco y bajo un espíritu de destrucción que hará que acabes con todo tipo de mutantes y zombies del futuro. Es posible jugar simultáneamente con dos jugadores.

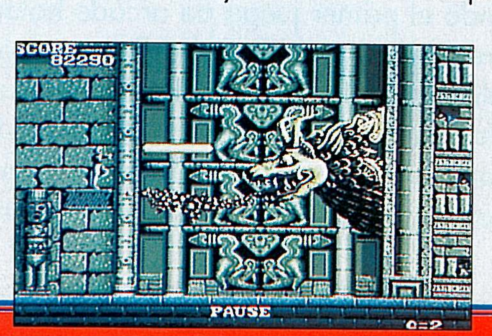


TWO CRUDE DUDES

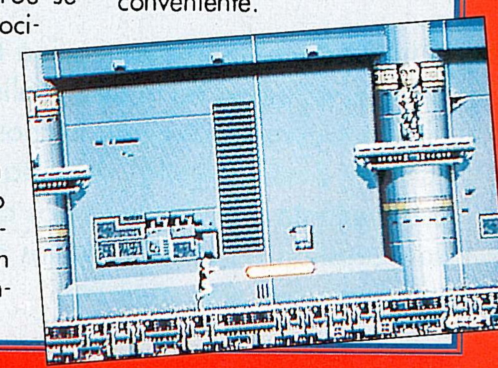
ATOMIC RUNNER



Después de mucho pensárselo, un grupo de extraterrestres han decidido invadir nuestra amada Tierra. En la época de los faraones, una avanzada escondió una serie de fórmulas científicas muy avanzadas dentro de las pirámides. Estas fórmulas, puestas en práctica por generaciones venideras podrían acabar con el fulgurante desarrollo de la raza humana. Ahora, los extraterrestres han regresado y tienen la intención de seguir adelante con sus planes. Pero un viejo sabio ha dado con la forma de utilizar las nuevas técnicas de física nuclear y está resuelto a emplearlas para luchar contra los invasores. Contará con la ayuda de su hijo, Chernov, de poderes sobrehumanos gracias a los cuales este último será capaz de poner a los extraterrestres en órbita. Se trata de un original juego que emplea la técnica del multi-scrolling y la vista de perfil. Nuestro héroe se desplaza a toda velocidad y puede disparar en todas direcciones gracias a un armamento que evoluciona en función de los elementos que vayas descubriendo. En lugar de presionar el botón para dirigirlo hacia donde quieres, aquí tienes que hacer lo contrario, pararlo cuando sea conveniente.



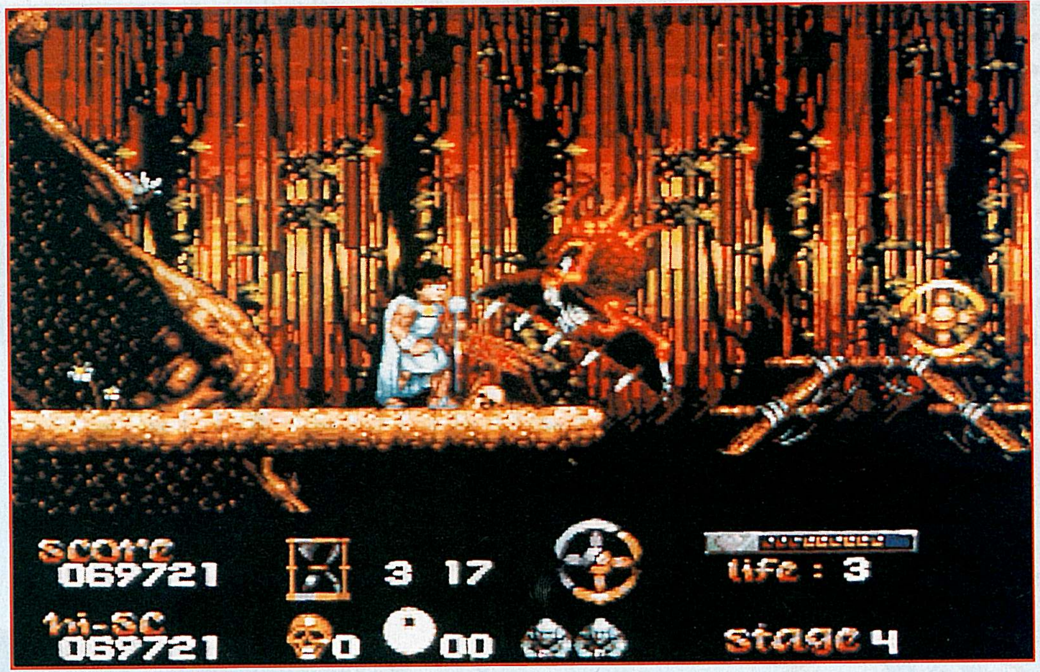


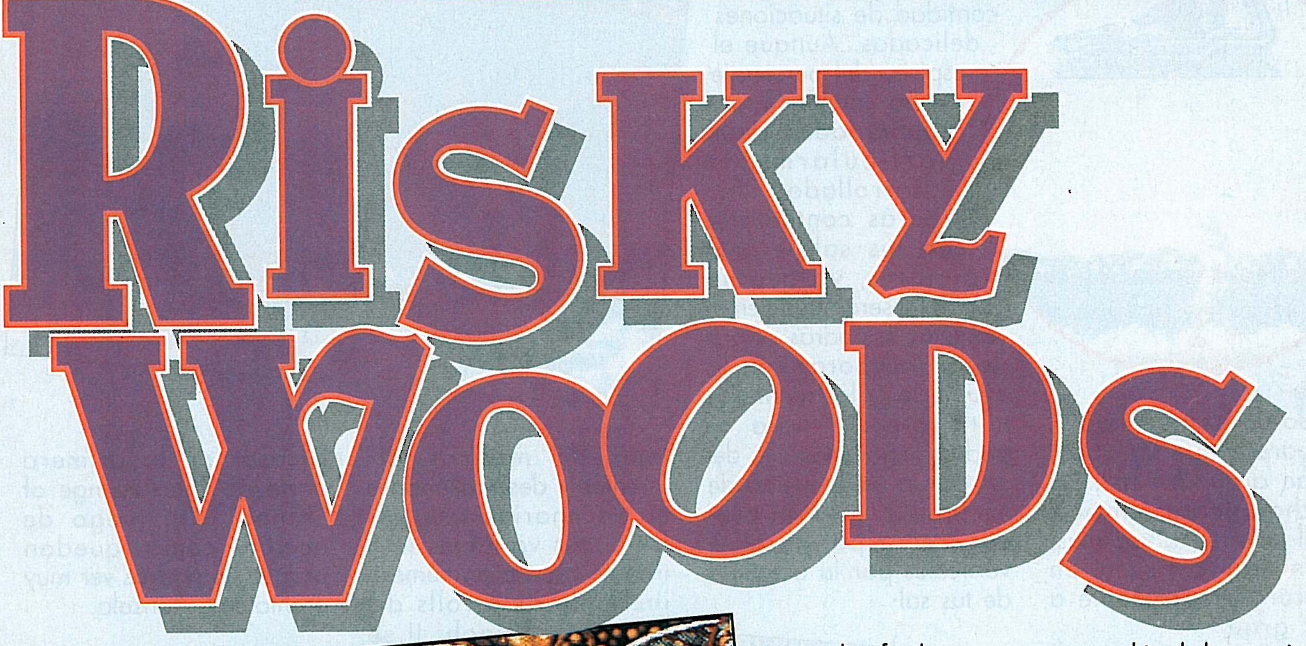


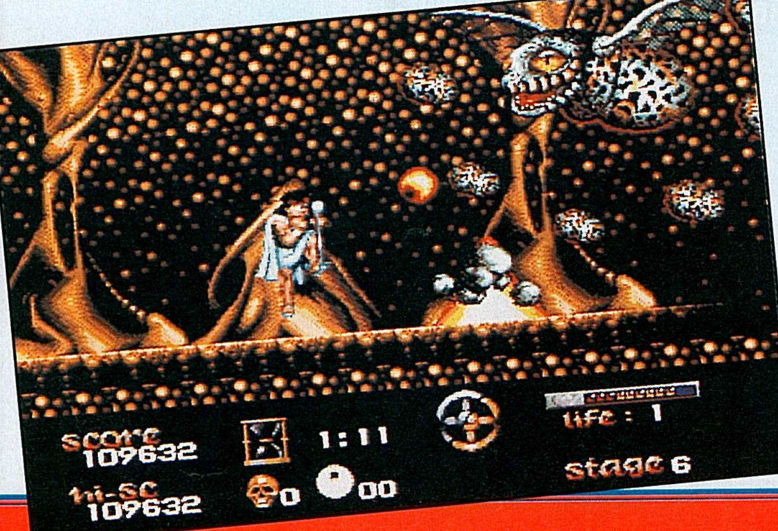
PREVIEW



Electronic Arts está preparando un gran juego de acción y aventura. Incarnant Roham, es un joven guerrero místico con ciertos poderes mágicos, que debe proteger a los monjes guardianes de la Sagesse. Es precisamente allí donde están petrificados y donde el ancestral Sagesse ha desaparecido. Una vez que has llegado, las fuerzas del mal fomentarán un complot contra ti. A través de doce niveles, deberás encontrar a los frailes y liberarlos. Toda vuestra aventura estará repleta de feroces combates contra una veintena de distintas criaturas, además de combatir con el gigantesco boss final, como en todo buen juego de acción. Cada nivel tiene una multitud de pasajes ocultos y salas secretas, que deberás descubrir para poder realizar la misión que te ha sido encomendada.







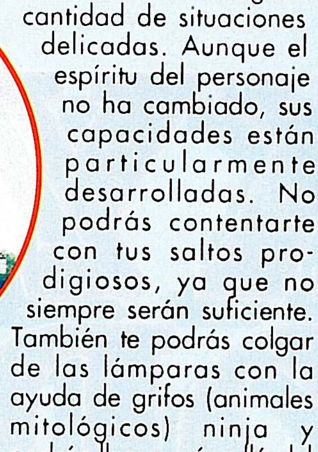
PREVIEW

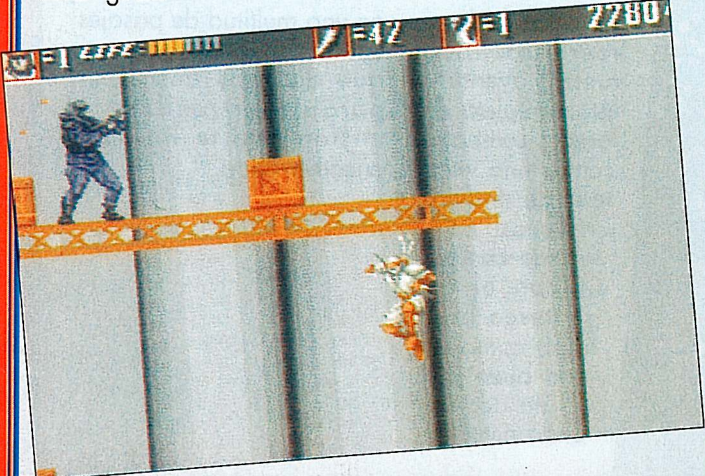


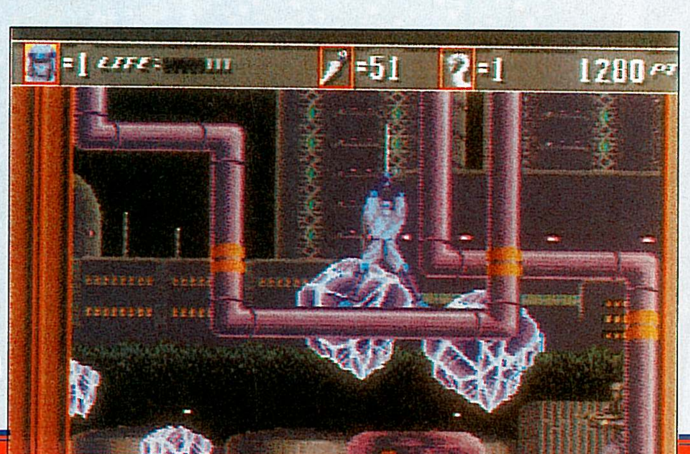
THE REVENGE OF Shinobi II

Si este juego ya ha salido para la Game Gear cómo no iba a llegar la versión para Megadrive de la lucha del ninja blanco. La lucha contra Neo Zeed está lejos de llegar a su fin. Por tanto, después del episodio anterior y el combate final contra el jefe supremo de Neo Zeed (ese gordo de aspecto feroz), no parece que las cosas vayan a quedar así. De checho, piensa reincidir en el tema. Una vez más, tu misión consiste en destruir íntegramente a esta gran banda de malhechores. Tu ninja-to (el sable) no va a parar quieto un momento. Además, todavía conservas la posibilidad de utilizar tu magia de ninja. Cinco hechizos de lo más poderoso están a tu disposición para vencer las dificultades de los ocho niveles que debes franquear. Estos sortilegios te harán salir de una gran cantidad de situaciones delicadas. Aunque el espíritu del personaje no ha cambiado, sus capacidades están particularmente desarrolladas. No podrás contentarte con tus saltos prodigiosos, ya que no siempre serán suficiente. También te podrás colgar de las lámparas con la ayuda de grifos (animales mitológicos) ninja y podrás llegar más allá del sol con la única fuerza de tus brazos. También puedes trepar por paredes verticales par la amplitud de tus saltos. Shinobi II hará que demuestres tu habilidad tanto en los combates como en los saltos que tendrás que realizar. Acompañado de una veintena de músicas diferentes y desarrollándose en escenarios con velocidades variables (entran en escena un número increible de scrolls diferentes), Shinobi II se anuncia como el excelente sucesor de la primera parte de The Revenge of Shinobi. Un juego de acción como quedan pocos que podrás ver muy pronto en tu consola.



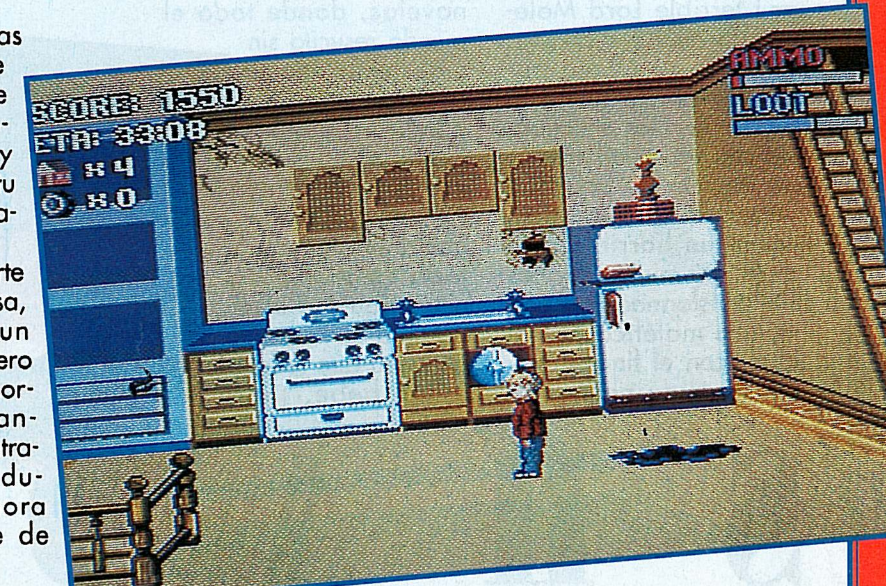




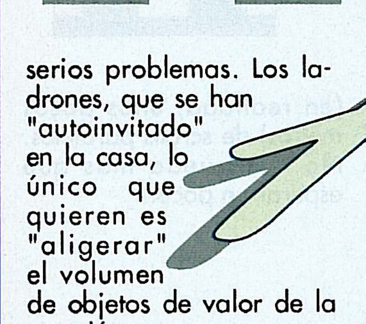




Basándose en la película del mismo título, Solo en Casa, Sega nos reserva un juego de lo más divertido y mucho mejor de lo que podéis imaginar.
Te convertirás en un adorable niño que descubre que sus padres le han olvidado en su casa y se han marchado de vacaciones sin él.
En este gran dominio familiar compuesto de varias casas, a nuestro pequeño amiguito le van a ocurrir un motón de cosas y tendrá que enfrentarse a nosas, cáscaras de plátano, de un fusil que dispara tapones de corcho y cómo no, de tu inseparable tirachinas.
Para desplazarte de casa en casa, dispones de un súpertrineo, pero ten cuidado porque si los bandidos logran atraparte... no dudarán a la hora de desacerte de ti...



Home Alone



serios problemas. Los ladrones, que se han "autoinvitado" en la casa, lo único que quieren es "aligerar" el volumen de objetos de valor de la mansión.
Pero tú debes vigilarlos y tratar de evitar que se lleven algo, para lo cual dispones de muchas "armas": sustancias gelati-



PREVIEW



El terrible Lord Maletoth no ha dicho todavía su última palabra en lo referente a la Megadrive. Nos encontramos con un juego que es una mezcla de acción y aventura que introduce en escena un horrible personaje, ¡tú mismo! Sí, has sido transformado en una criatura maléfica por el mago, con el fin de convertirte en su abnegado servidor. Pero tú no dejarás que eso ocurra jamás, has decidido ir contra Maletoth y sus esbirros, en un juego difícil y largo. El mago está muerto y como los juegos de video no funcionan de la misma manera que las telenovelas, donde todo el mundo resucita sin más, esta vez tu enemigo va a ser Zelek, el mejor y más servicial de los esbirros de Maletoth. El quiere vengar a su maestro a toda costa y para ello te querrá arrebatar a tu hermana pequeña que todavía es un bebé. ¡Será cobarde! Tú tratarás de evitarlo, y por encima de todo tratarás de recuperar al final de Shadow of the Beast, tu forma humana. El juego se desarrolla como el anterior, en vista de perfil y con scroll multidireccional. Esta segunda entrega es un poco más difícil que la anterior, porque esta vez no se trata sólo de ir por todos los sitios con el fin de acabar con los enemigos, esta vez debes saber orientarte y encontrar los items necesarios. El aspecto técnico del juego no puede ser mejor, con miles (en realidad, unos pocos metros) de scrolls paralelos. No nos queda más que esperar un poco...



SHADOW OF THE BEAST II



RAMPART™

"It's Medi-EVIL!.."



Rampart permite a dos jugadores simultáneos viajar en el pasado a la Edad Media. Con siete recorridos de batalla y acción explosiva, destrucción medieval y tres niveles de dificultad garantizados. Un juego estimulante, desafiante y súper adictivo.





EL PANTALLAZO

¡¡OYE!! ¿Quieres ganar increíbles megajuegos?

Mega premios

Si participastes en el concurso del número 6 de MegaForce, no dejes de mirar esta lista, tal vez estás en ella y has ganado algo fabuloso.



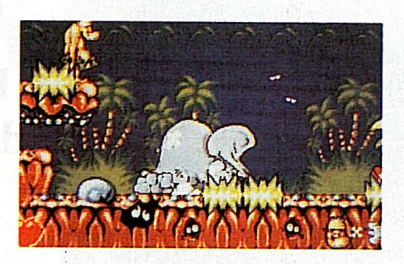
Ganador de la Mega-CD
Rodrigo Egido Martín (Segovia)

Ganadores de la camiseta "Tazmania"
Josep Oriol Tortosa (Barcelona)
David López Rosado (Sevilla)
José Pedro Torre (Cáceres)
Joaquín Pedros Pomos (Gerona)
Jesús Langa Segura (Málaga)
Carlos Muñoz Arcos (Cádiz)
Daniel Roig Bourgine (Tarragona)
Victor de Luna Martínez (Zaragoza)
Alberto Batlle Montroig (Gerona)
Israel Jiménez Medina (Las Palmas)
Andrés Vicente Sirvent (Alicante)
Samuel Andujar Orquín (Madrid)
Guillermo March Dols (Palma)
Francisco Miralles Serrano (Málaga)
José Portales Moreno (Málaga)
Ferrán Pascual Sánchez (Barcelona)
Iván Barragán Carca (Cádiz)
Iñaki Crispín Paola (Vizcaya)
Jordi Moreno Carbonell (Tarragona)
Carlos Burgos Sanz (Madrid)

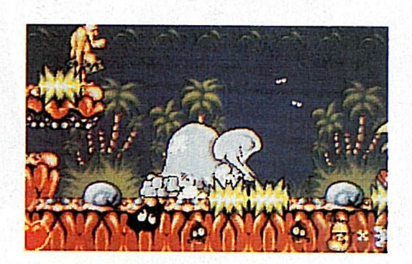
¿Encuestras alguna diferencia?

Parecen iguales ¿verdad? Pues no. Los duendes de imprenta han cambiado cuatro detalles en una de estas pantallas.
Búsca esas cuatro diferencias y mándanos una carta con el cupón que encontrarás al final de la página.
Con sólo enviar tus respuestas participarás en el sorteo de cinco lotes compuestos por cuatro megajuegos cada uno.

Pantalla 1



Pantalla 2



Concurso El Pantallazo

Las diferencias son:
1: .... **2:** ....
3: .... **4:** ....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Ciudad: .... C.P. ....
Qué consolas tienes: MD MS GG

Enviar a:
MegaForce/El Pantallazo
C/Viladomat 271-273, entresuelo 2ª escalera derecha, 08029 Barcelona


suscríbete a
MEGA force
¡y llévate una MEGACAMISETA de regalo!
Club SONIC
MEGA force la revista de los juegos SEGA
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
MEGA DOSSIERS
Kid Chamaleon para Megadrive
Asterix sobre Master System
James Pond 2 para Megadrive
Ninja Gaiden para Game Gear
Lo último
MEGA DOSSIERS
AX Battler para Game Gear
Wonderboy III para Game Gear
Fantasía para Mega Drive
Previews
Steel Empire
Prince of Persia
Rampart
Zapping
Tazmania
¡Especial juegos Game Gear!
Y también... MEGANOTICIAS, TRUCOS, CONCURSOS Y MUCHO MAS.
MEGA POSTER OLYMPIC GOLD
Si te gustan los videojuegos SEGA, no te lo pienses más.
Rellena este cupón con tus datos y envíalo a toda MEGAVELOCIDAD a:
EDITORIAL PRIMAVERA, S.A.
C/Miguel Angel, 1
duplo bajo
28010 MADRID
¡ALUCINARAS!
PRIMAVERA
Deseo suscribirme a la Revista MEGA FORCE por un año (12 números), al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios:
(Marca con una X el que prefieras)
❑ 1 camiseta MEGAFORCE
❑ 1 carnet de socio MEGAFORCE
Nombre ____ Apellidos ____
Domicilio ____
C.P. ____ Población ____ Provincia ____
Edad ____ Teléfono ____
Para agilizar tu envío, es importante que indiques claramente el Código Postal (C.P.)
Formas de pago: ❑ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera, S.A.
❑ Giro postal a nombre de Editorial Primavera, S.A. c/Miguel Angel, 1 dpdo. bajo. 28010 Madrid
Fecha: ____ Firma: ____
Poseo una consola: ❑ MEGADRIVE ❑ MASTER SYSTEM ❑ GAME GEAR

CHUCK ROCK

MASTER SYSTEM

LA VERSION GAME GEAR:
El cartucho de Chuck Rock para la Game Gear no tiene apenas diferencias con la versión para Master System. Es cierto que los gráficos se adaptan a las posibilidades de cada consola, pero el desarrollo del juego no varía en nada más, y tanto los escenarios como la acción son idénticos.

STAGE 1 LA JUNGLA

LEVEL 1

Puedes ver dos grandes trozos de comida, ideales para aumentar tu reserva de puntos. Además, nunca viene mal comenzar una aventura con fuerzas, y comer bien es la mejor forma de hacerlo. A partir de ahora, además, ya sabrás qué hacer cuando veas comida.

En el primer nivel no hay demasiadas dificultades, así que aprovecha para familiarizarte con el manejo del juego, ya que más tarde necesitarás controlar muy bien a tu protagonista para enfrentarte a la bestia. Ten en cuenta que sólo tienes tres vidas para quince partes, ándate con cuidado.

A

¡Estupendo, un corazón y ninguna complicación!

Os voy a contar una historia terrible, situada en una sombría época, la era prehistórica, y en un fatídico día: Ofelia, la dulce compañera de Chuck, se ha dejado coger por Tim, un monstruoso tyranosaurio que quiere hacer pagar a Chuck el hecho de haber matado a su tyranosauria. Y, naturalmente, Tim ha enviado un mensaje a nuestro héroe en el que le reta, si quiere recuperar a Ofelia, a enfrentarse a los compañeros del tyranousaurio (bestias de todo tipo) a lo largo de cinco niveles diferentes, para terminar enfrentándose al propio Tim.

El "guante" es recogido por Chuck, y nuestro peculiar protagonista emprenderá una aventura sin par para recuperar a su "media naranja". Por suerte, todos los consoleros de Mega Force están dispuestos a ayudarle en su lucha contra los monstruos innobles de la Prehistoria.



Justo encima de ti, sobre la plataforma, puedes coger un buen trozo de cerdo, que te vendrá bien para recuperar fuerzas.



Para pasar el río por el que fluye ácido, utiliza los chorros de agua, podrás pasar sin esforzarte lo más mínimo.

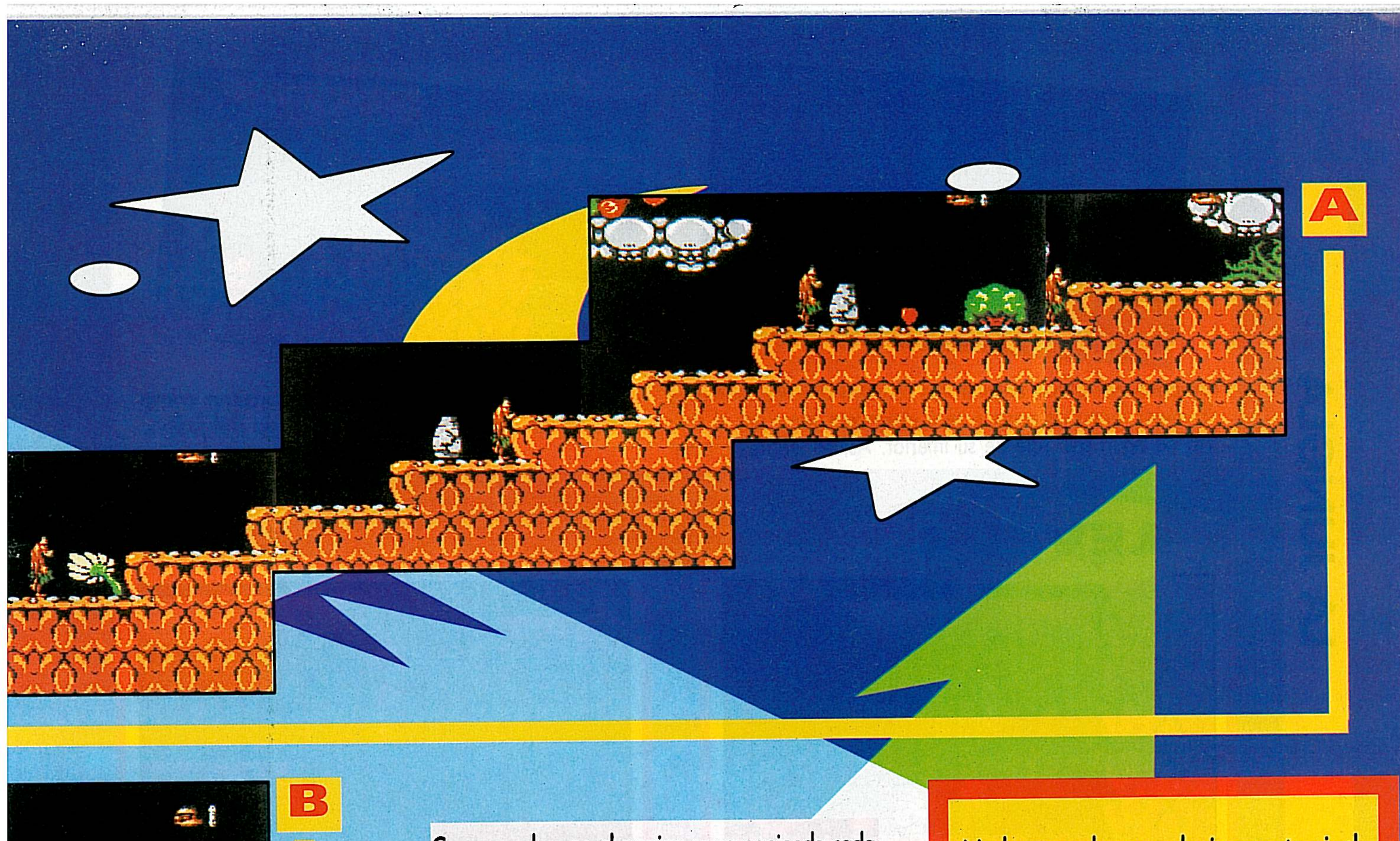


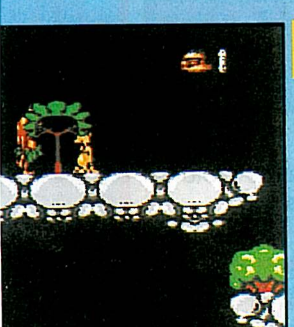


No olvides cuidar tu salud y coge este trozo de carne, aunque no te parezca apetecible; la necesitas.

Con la ayuda del pterodáctilo, sube a lo alto de las plataformas y sigue avanzando. Algunos de los lugares son muy difíciles de alcanzar, pero ya sabes lo que tienes que hacer.

Para acceder con toda facilidad al borde del montículo hay que utilizar el trampolín. Pero no te fíes de lo de "toda facilidad", pues si no te colocas bien, te llevarás un golpe en la cabeza.



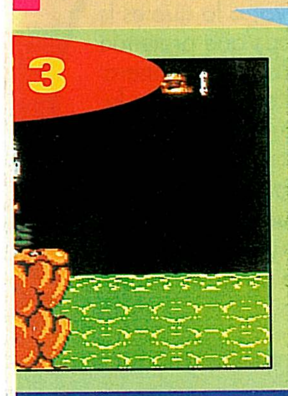


Como puedes ver, el camino se va poniendo cada vez más difícil, pero te queda el consuelo del alimento: coge la chuleta y la cabeza del cerdo.

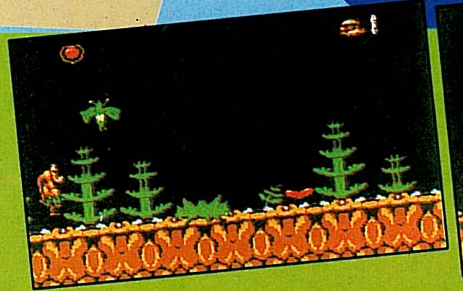


No hay mucho que decir en este nivel, salvo que te tocará saltar de plataforma en plataforma y utilizar el pterodáctilo rojo para que te lleve a aquellos lugares que sean innacesibles. También puedes aprovecharte de otros animalitos. Por ejemplo, si no consigues subir al borde de un acantilado, o de un simple montículo, ponte en la cola del cocodrilo verde y lánzale una piedra a la cabeza, verás cómo te impulsa igual que un trampolín.



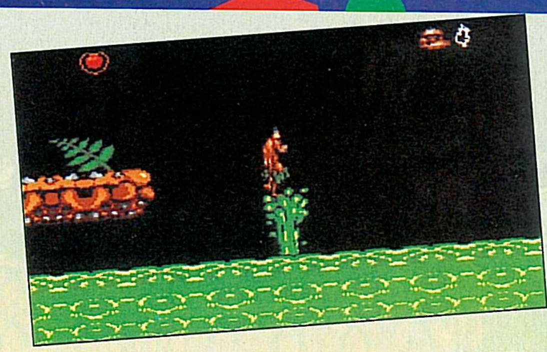


Desde el principio de este tercer nivel, hay un terrible pájaro que te hace la vida imposible. No te dejes asustar y demuéstrale la fuerza de tus patadas con un buen salto.

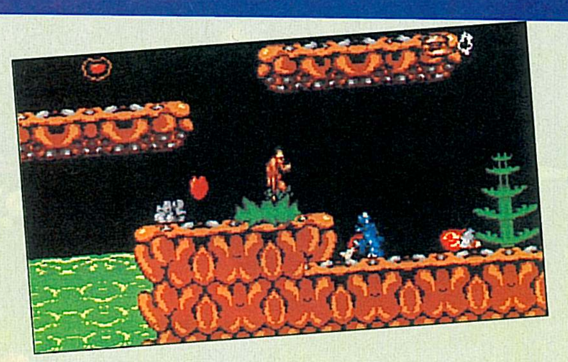




Tienes que atravesar un río por el que fluye ácido, así que no se te ocurra meter un pie dentro. Coge la piedra que encuentras a tus pies y lánzala con fuerza hacia el centro del peligroso charco. Antes de que se hunda tienes tiempo de apoyarte sobre ella para atravesar el fatal líquido y llegar sano a la orilla.

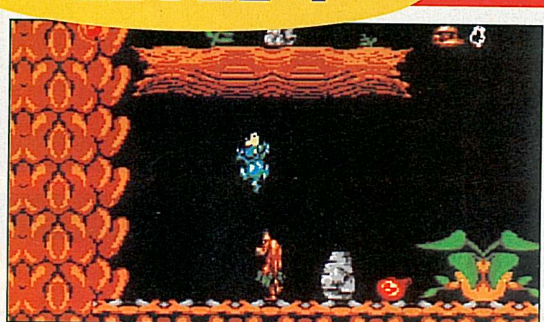


Un poco más allá te encontrarás con otro de estos charcos, y la mejor forma de pasarlo será dejándote llevar por el chorro de agua que sale de su interior. Así no tendrás proble-

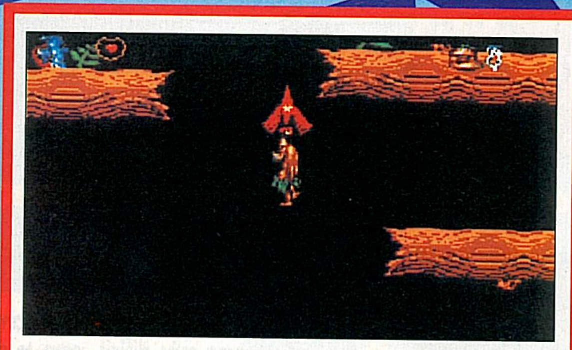


No dudes en coger tanto este corazón como todos los que encuentres a lo largo del juego.

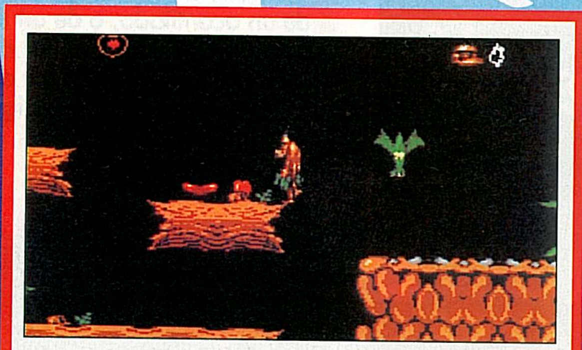
LEVEL 4



Estamos en un cuarto nivel, en el que además de deshacerte de miles de peligros, deberás esquivar a ciertos sorprendentes dinosaurios saltarines que se empeñan en tomarte por una pista de aterrizaje.



Al igual que en otras pantallas, utiliza a los pterodáctilos para que te lleven a las plataformas que están más altas e inaccesibles.

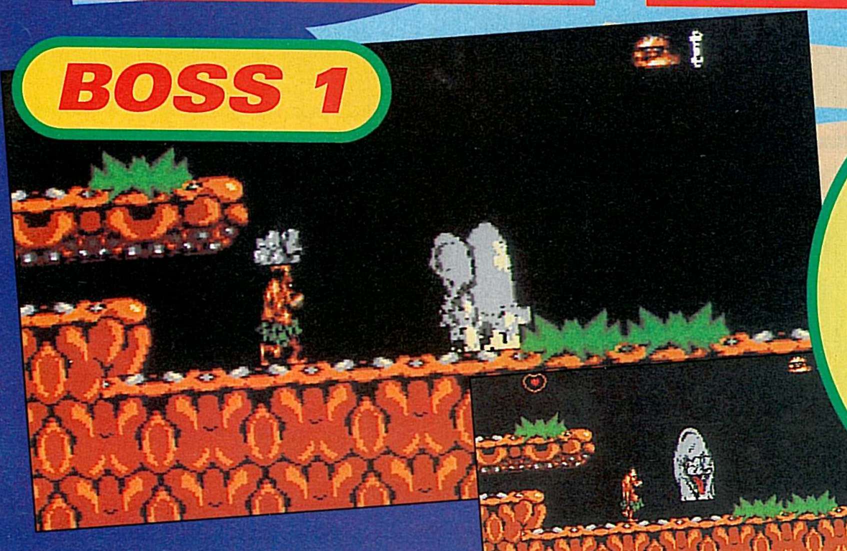


Un nuevo corazón, el mejor remedio para individuos con "problemas cardiacos".



Vas a parar delante de una fosa llena de plantas que cuando menos te provocarán un molesto picor. Si usas el peñasco que se encuentra por los alrededores, podrás evitar este peligroso jardín botánico.

BOSS 1



¡Muy bien, vas a enfrentarte al primer gran monstruo del juego! Es un auténtico tanque vivo, o lo que es lo mismo, un triceratops que pretende hacerte picadillo. La única manera de enfrentarte a él es lanzarle a la cabeza la piedra que puedes ver en la pantalla, y hacerlo repetidas veces (aproximadamente diez), hasta que le provoques tal jaqueca que te deje pasar al siguiente nivel.

LA CAVERNA

LEVEL 1

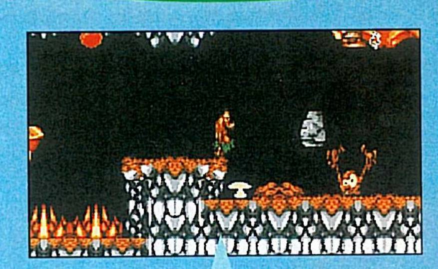


Tu aventura en esta segunda parte comienza en una cueva llena de criaturas raras.



No te fíes en absoluto de las arañas: son peludas y gordas, y comen todo lo que caiga en su red.

LEVEL 2



Golpea sin piedad a cualquier bestia asquerosa que merodee por la cueva, y lánzala todo lo que caiga en tus manos.



No podían faltar las fosas repletas de pinchos espeluznantes. Para pasarlas, lo mejor es que utilices la serpiente verde que por lo general se encuentra a su lado. Dale un barrigazo o un pedruscazo y se desenrollará, formando con su cuerpo una estupenda pasarela que podrás pisar sin miedo. Así no te harás ni un rasguño.

STAGE 2



Bueno, no viene mal hacer de vez en cuando paseos subterráneos para recoger objetos diversos. En esta ocasión, son tomates que te dan miles de puntos.

Un poco más allá de la caverna, te enfrentarás a un pasaje donde las avalanchas son muy habituales. Para salir del aprieto, coge la piedra que se encuentra a tu disposición, colócala sobre tu cabeza como si fuera un sombrero y avanza sin miedo, llevas el mejor casco que pueda existir.

STAGE 2

LA CAVERNA

LEVEL 3



Estos champiñones gigantes que ves no son como los que estás acostumbrado a ver. Los de aquí son bastante inquietos y les encanta aplastar a cualquier intruso que ose entrar en las cuevas.



Ten cuidado con estos curiosos seres voladores, mitad murciélago mitad no se sabe qué. Se mueven a derecha e izquierda y si te atacan pueden hacerte bastante daño.



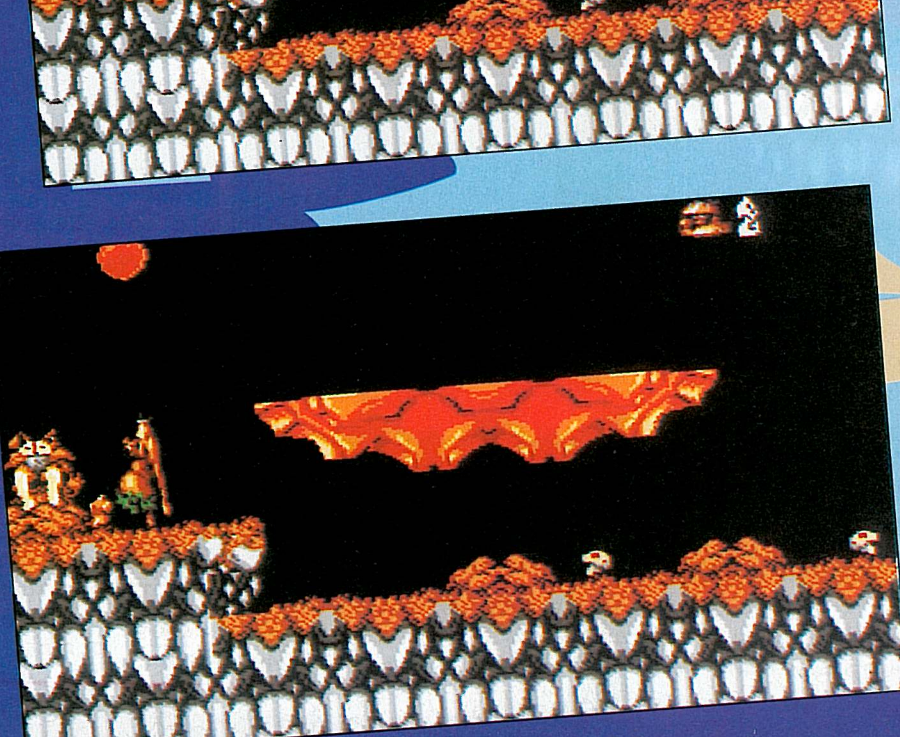
Bueno, ahora toca revisar el contador de puntos.



No estará de más que mires de vez en cuando a tus pies: esas llamas pueden chamuscarlos.



BOSS 2



Aquí vas a encontrarte con el terrible Steve, un "dulce gatito" al que han debido alimentar muy bien de pequeño, ya que el tamaño de su cuerpo es sólo comparable a lo peligroso de sus dientes. Tiene dos formas de atacar: la primera es mediante un grito terrible que paraliza de miedo a nuestro pobre e ignorante Chuck. La segunda forma es más peligrosa, ya que da un gran salto para apoderarse de sus presas. Tu única oportunidad para librarte del bicho, es bloquearle y golpearle con la tripa sin parar, y sin darle tiempo a reaccionar.

LEVEL 1



Al principio de esta fase puedes hacerte con un pequeño corazón, estupendo para

Ahora te toca hacer una pequeña excursión bajo el agua y luchar contra los agresivos peces, que se han empeñado en usarte como alimento.

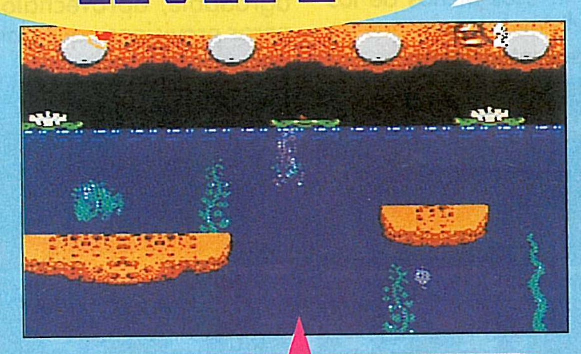
Aprovecha la presencia de las ranas gigantes, que te propulsarán hasta las plataformas más difíciles de alcanzar. Si te fijas en la foto, verás que en este caso una de ellas te ayudará a coger una estrella de mar que da miles de puntos.

ZONA ACUATICA

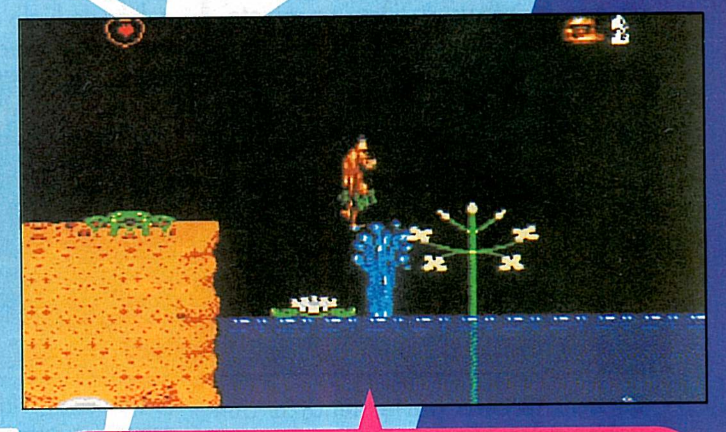


Ojo con las medusas gigantes: les encanta enredar a sus enemigos entre sus filamentos venenosos.

LEVEL 2



En esta parte tendrás que demostrar sus capacidades de buceo, y hacer largos recorridos bajo el agua para poder pasar bajo las rocas. Mientras estés dando este tipo de "paseos", no pierdas de vista la cabeza de Chuck que se encuentra en la esquina derecha de la pantalla. Se va poniendo más y más azul, y terminará del color del océano si no sales a respirar a la superficie.



Parece que no puedes atravesar este muro infranqueable, ¿verdad? No te preocupes, sube al chorro de agua que encontrarás un poco más delante y te subirá al muro.

STAGE 3

BOSS 3



Por fin te vas a enfrentar al terrible Nessy, pariente lejano del popular monstruo de Escocia. Te lanzará burbujas de aire que, lejos de ser inofensivas, acabarán con tu vida. Para acabar con él, sitúate a lo largo de la pared donde se encuentra la bestia, acércate a su pecho, cerca de sus aletas, y propínale buenas patadas en plenos pulmones. Al cabo de una docena de veces, se le llenarán de agua y morirá.

ZONA HELADA

LEVEL 1





Te encuentras en plena época glaciar, y hace un frío terrible. Avanza saltando de bloque en bloque de hielo y así atravesarás el mar polar sin tener que sumergirte y nadar, cosa a la que Chuck se negará en redondo, dada la temperatura del agua.

No te dejes sorprender por los pequeños monstruos y bestias peludas que te lanzan bolas de nieve.

LEVEL 2







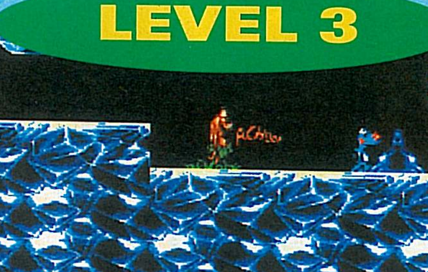
En el principio del nivel, deshazte del pterodáctilo con una buena patada, ya que él intentará darte un picotazo.

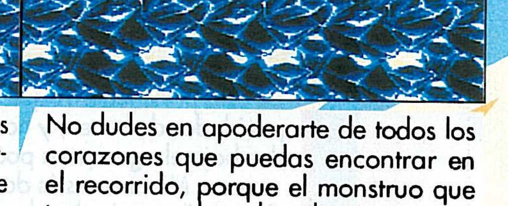
Estáte muy atento al camino que hay por delante de ti: esos bichos de los cubos de hielo disimulan para que no veas sus perversas intenciones.

Aunque el paseo no ha sido muy agradable, aprovéchalo para recuperar provisiones que dan puntos.

LEVEL 3







En esta tercera parte, tendrás que volver a las frías cavernas para enfrentarte a nuevos enemigos.

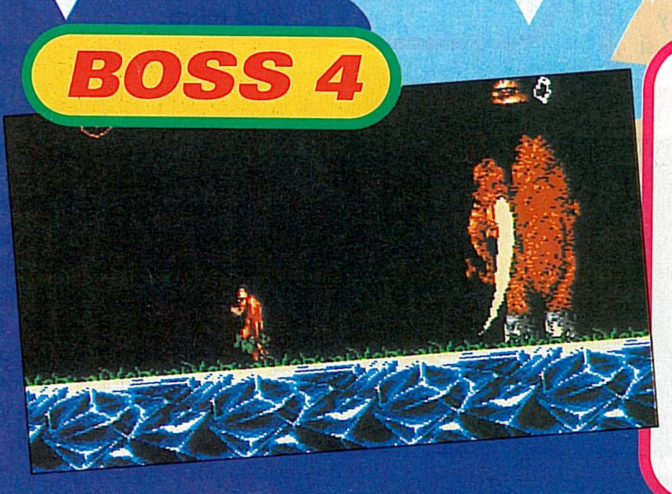
Pon especial cuidado en ciertos enemigos que se han resfriado y se empeñan en estornudar en la cara de Chuck, lo que supone una disminución inmediata de su energía.

No dudes en apoderarte de todos los corazones que puedas encontrar en el recorrido, porque el monstruo que te espera es duro de pelar.

STAGE 4



BOSS 4

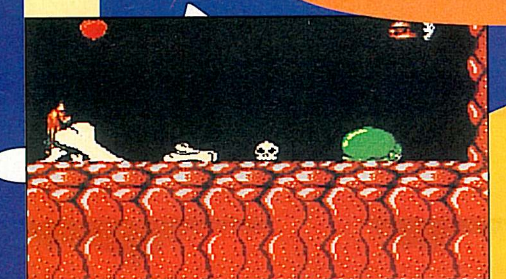


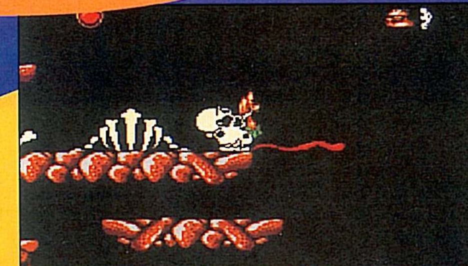
Su aspecto impone tanto miedo que dan ganas de dar media vuelta y largarse. Pero este terrible mamut tiene un punto débil: las narices, y será el punto que debas aprovechar para matarle. Así que cuando salte y meta su trompa en la nieve, ve corriendo hacia él, espera a que lance bolas de nieve al aire y en ese momento, cuando salte, golpéale con tus pies en la nariz. Una vez hecho, vete rápidamente hacia la izquierda, y así las bolas de nieve que lanza caerán a tu lado sin tocarte. Acto seguido, el bicho intentará aspirarte con su trompa, pero si estás colocado de forma correcta, bien pegado al borde izquierdo de la pantalla, no podrá atraparte y, bastante irritado, comenzará de nuevo su ataque. Aguanta hasta unas diez veces, y al cabo de ellas no podrá resistir el dolor de nariz y le habrás vencido.

STAGE 5

EL CEMENTERIO DE LOS DINOSAURIOS

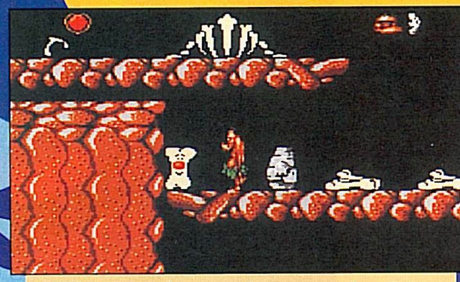
LEVEL 1





Para pasar por algunos sitios, golpea en la lengua que encontrarás sobre el cadáver de algunos dinosaurios muertos: se desenrollará y formará un puente muy útil para franquear los precipicios.

Estas superficies deslizantes verdes te ayudarán a llegar hasta zonas elevadas.



Ya sabes qué hay que hacer cuando encuentres este tipo de huesos en cualquier parte de la fase: cogerlos, porque dan muchos puntos.

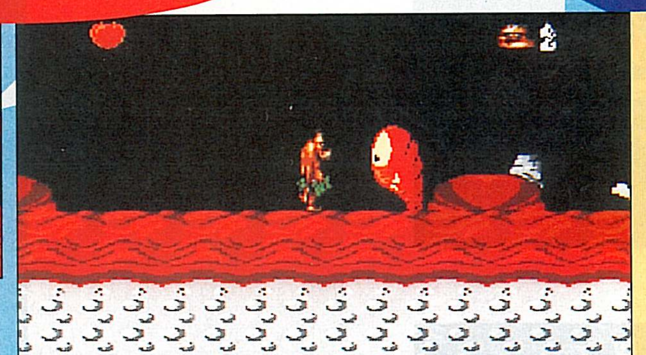


Ten cuidado con los gusanos saltarines porque te bloquearán el paso.

LEVEL 2



En este nivel vas a tener que entrar en el estómago de un gran saurio muerto. Células, glóbulos sanguíneos y otros elementos intentarán hacerte la vida imposible.



Hay algunos gusanos gigantes que aparecen de repente en los lugares en los que parecía que Chuck iba a encontrar un poco de paz y sosiego. No te confíes demasiado.

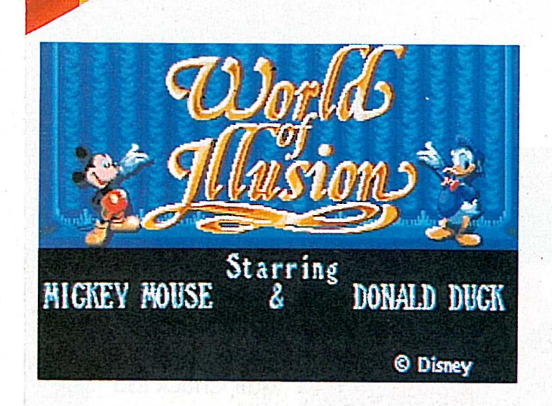
BOSS 5

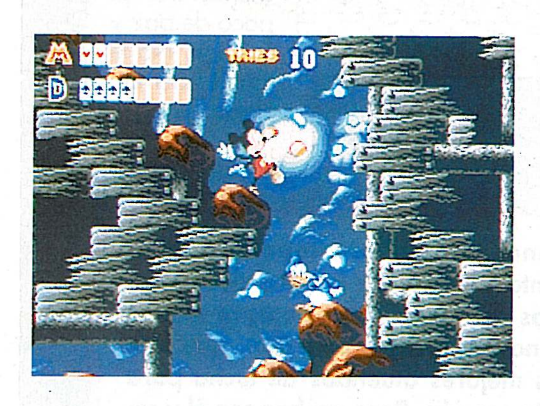
Bueno, por fin has llegado ante el quinto y último de los grandes monstruos del juego. Y se trata, ni más ni menos, que del propio Tim, que luce sus mejores atuendos de lucha para esta ocasión. Para acabar con él y recuperar definitivamente a Ofelia, hay una táctica. Ponte en la plataforma más alta de la pantalla y ve hacia el borde para que te vea. Tim se irritará e irá hacia ti con la intención de clavarte su colmillo. Vete hacia atrás cuando ataque y dale de inmediato una patada en su boca. Cuando le hayas dado diez golpes de este tipo, habrán acabado los días de Tim como tyranosaurio secuestrador de damas, y Chuck podrá finalmente ir al encuentro de su amada Ofelia: por fin cenará caliente.

THE END

MICKEY &







VAS A



Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos. ¡Vigila tus espaldas!. Puede que tu compañero no esté a tu altura.



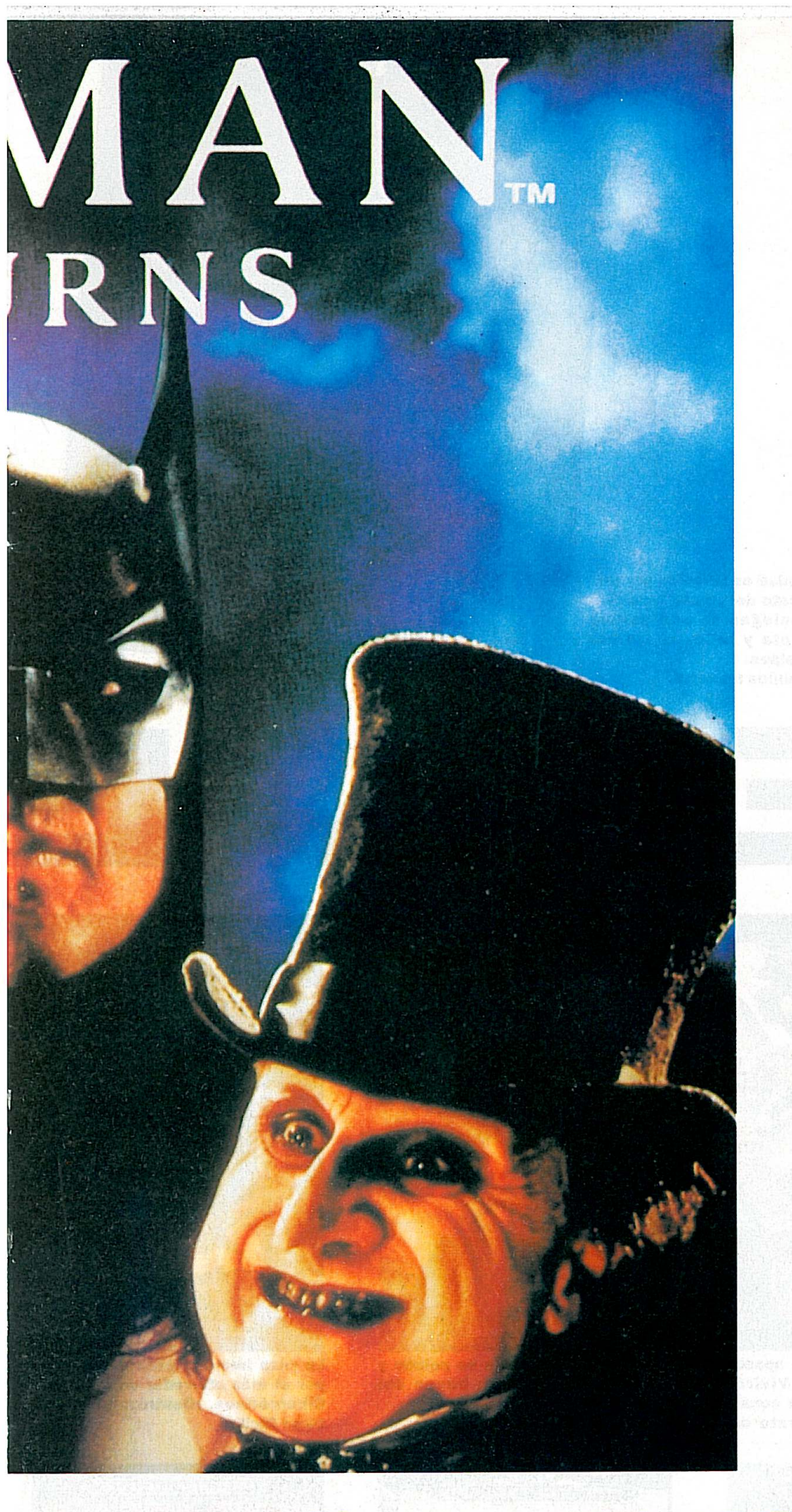


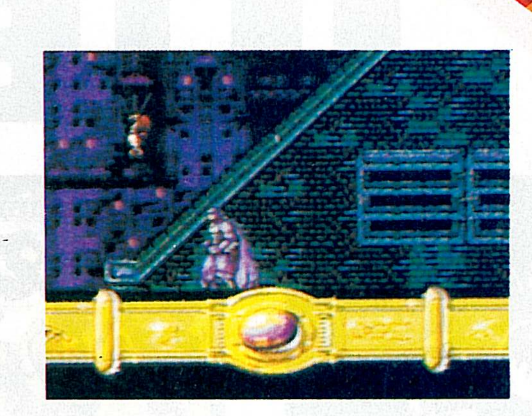


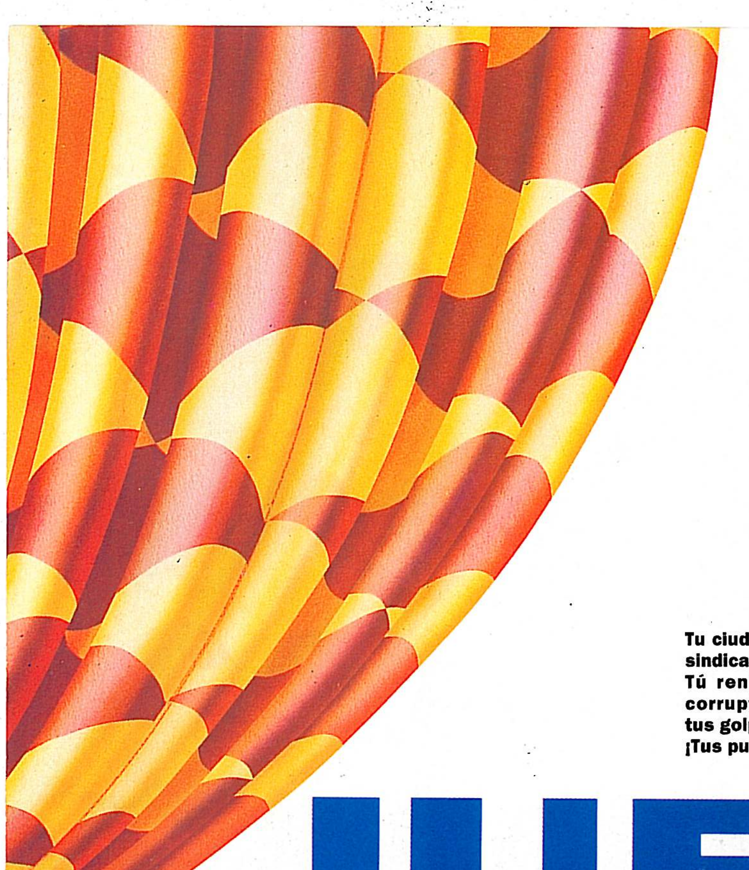
LA NOCHE

El regreso del Murciélago para la venganza final.
Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos.
Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!. Puede estar contigo... o contra tí.
¡Házle el lío!.
La noche es tuya.

Unitros

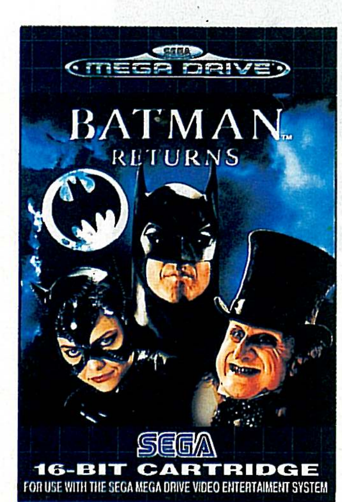

MAN™
RNS





Tu ciudad es invadida por un sindicato del crimen masivo. Tú reniegas de una policía corrupta y la ley la marcan tus golpes. ¡Tus puños mandan!.

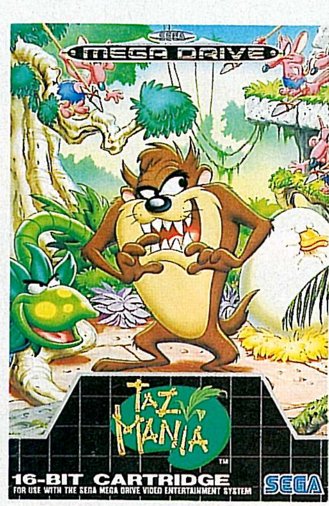
JUEGATE



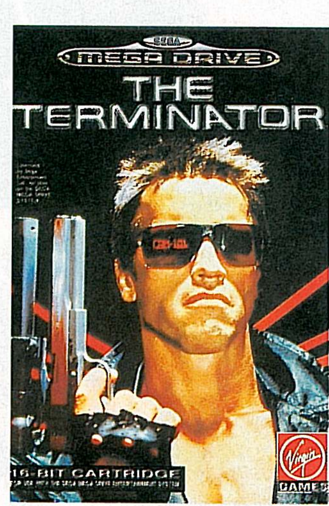
El regreso del Murciélago para la venganza final con el pingüino. Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Házle el lío!. La noche es tuya.



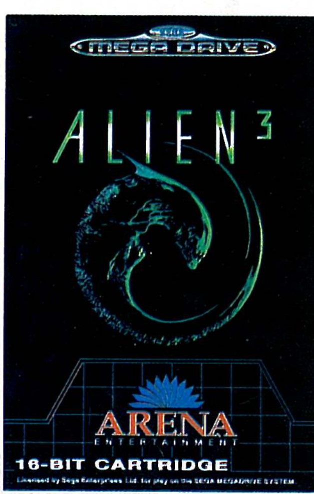
Acompaña a Baloo en una apasionante vuelta al mundo. Vivirás frenéticas aventuras para conseguir tu objetivo. ¡El contrato del siglo!. ¡Haz las maletas!.



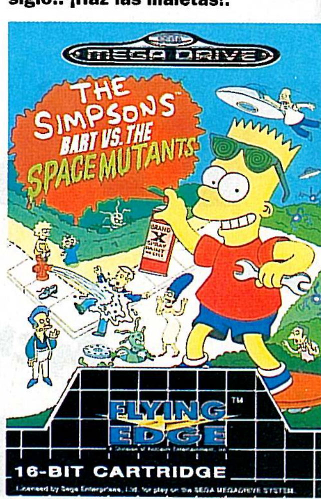
El diablo de Tasmania es peludo y entra hambriento en busca del huevo gigante. ¡Aquí vale todo!. ¡La mesa está puesta!.



La raza humana está amenazada por el más aterrador de los entes Cibernéticos. ¡Destrózalo!. No es tarea fácil.



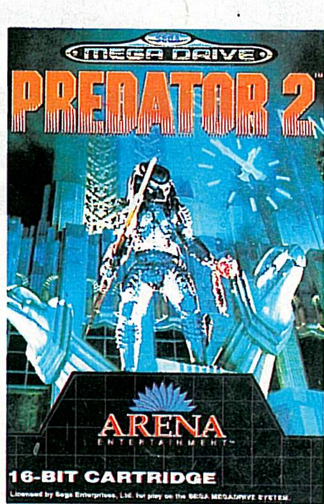
El regreso de la pesadilla en su máxima potencia. ALIEN III. ¡Escalofríos de otros mundos invaden tu consola!. ¡Tú decides!.



Repulsivos seres de otros planetas han ido a tocar las narices de un monstruo como Bart Simpson. ¡Tío, esta es la tuya!.



Un ser vomitivo entra en combate. Repulsivos métodos, retorcidas estratagemas, y el deseo del mal... ¡Sigue sus pasos!.

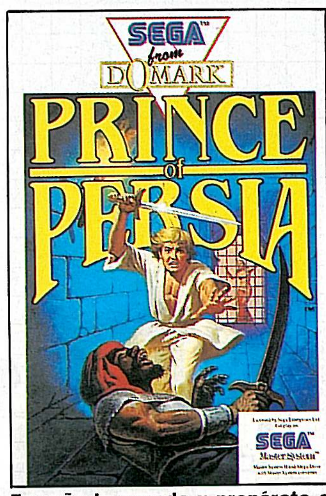


¡El depredador llega a tu ciudad a pasar unos días asesinos!. El caza humanos, su risa retumba por las calles. ¡Házle llorar!.



¡Prepárate a flotar!... a moverte bajo tierra, puentear obstáculos... convertir el caos en orden y conseguir la vida fantástica de Los Lemmings.
¡Pon tu inteligencia a prueba!. Sus vidas dependen de tí.

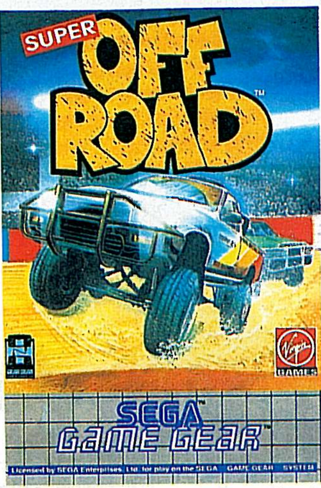
LO TODO



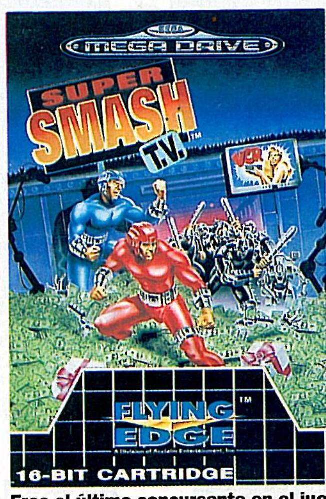
Empuña la espada y prepárate a enfrentarte a los más asquerosos rufianes. Una princesa de lo más guapetona fué raptada. ¡Rescátala!.



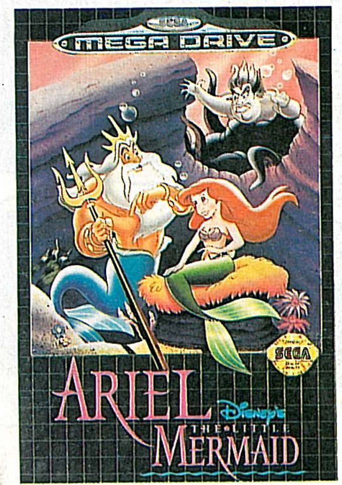
Kevin, lo tiene muy clarito. No ha nacido el tipo capaz de comerle un palmo de terreno. ¡Todo vale!. ¡Defiéndete!.



¡Agárrate al volante y pisa a fondo el acelerador!. El campo a través te espera en un vehículo imparable. ¡Gripa tu imaginación!.



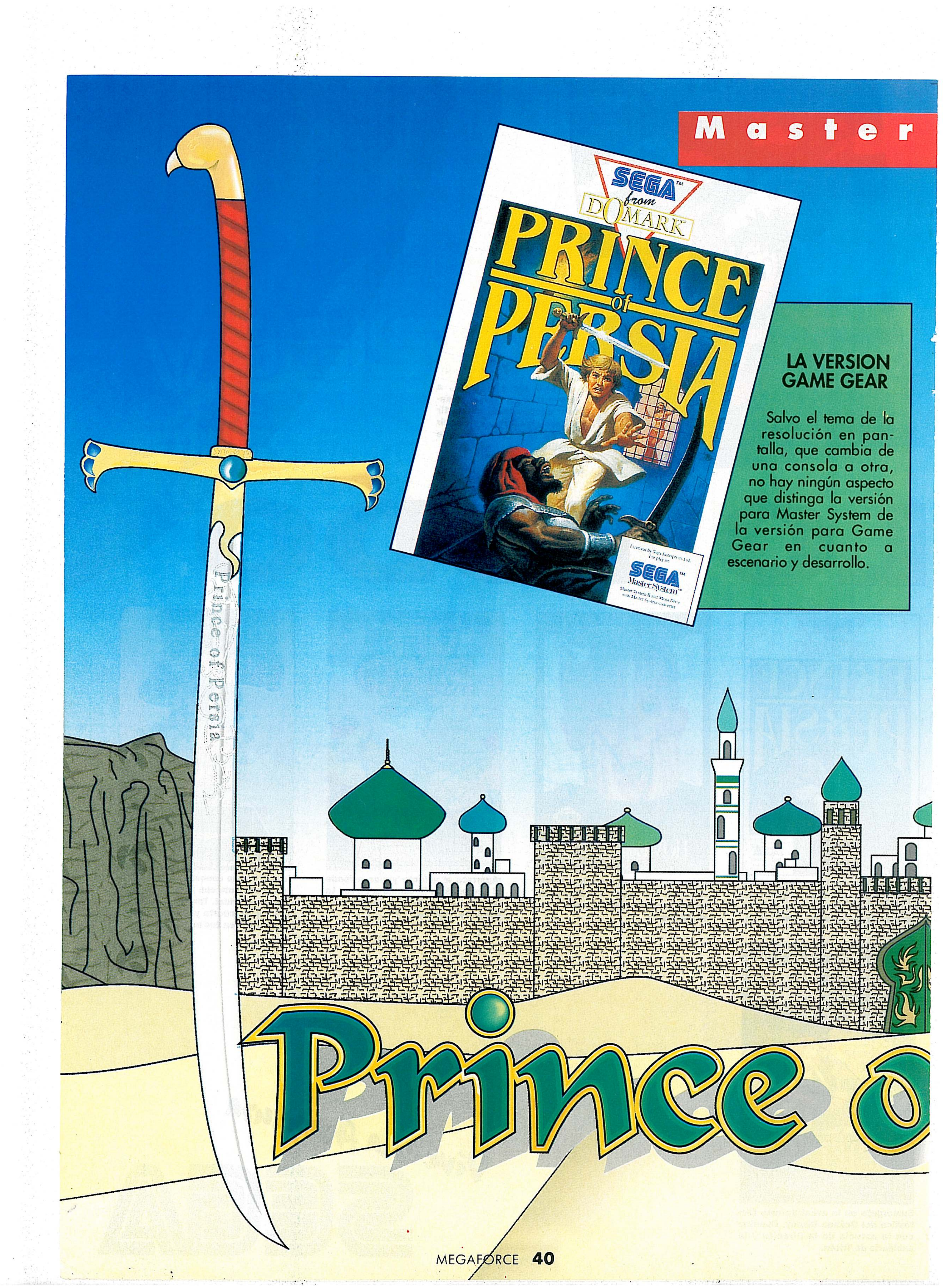
Eres el último concursante en el juego espectáculo con lo último en premios... ¡Tu vida!. Tanques de asalto, esferas de muerte y hombres mutoides... ¡Está en tus manos!.



Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría de Tritón.

Vive una Aventura

SEGA

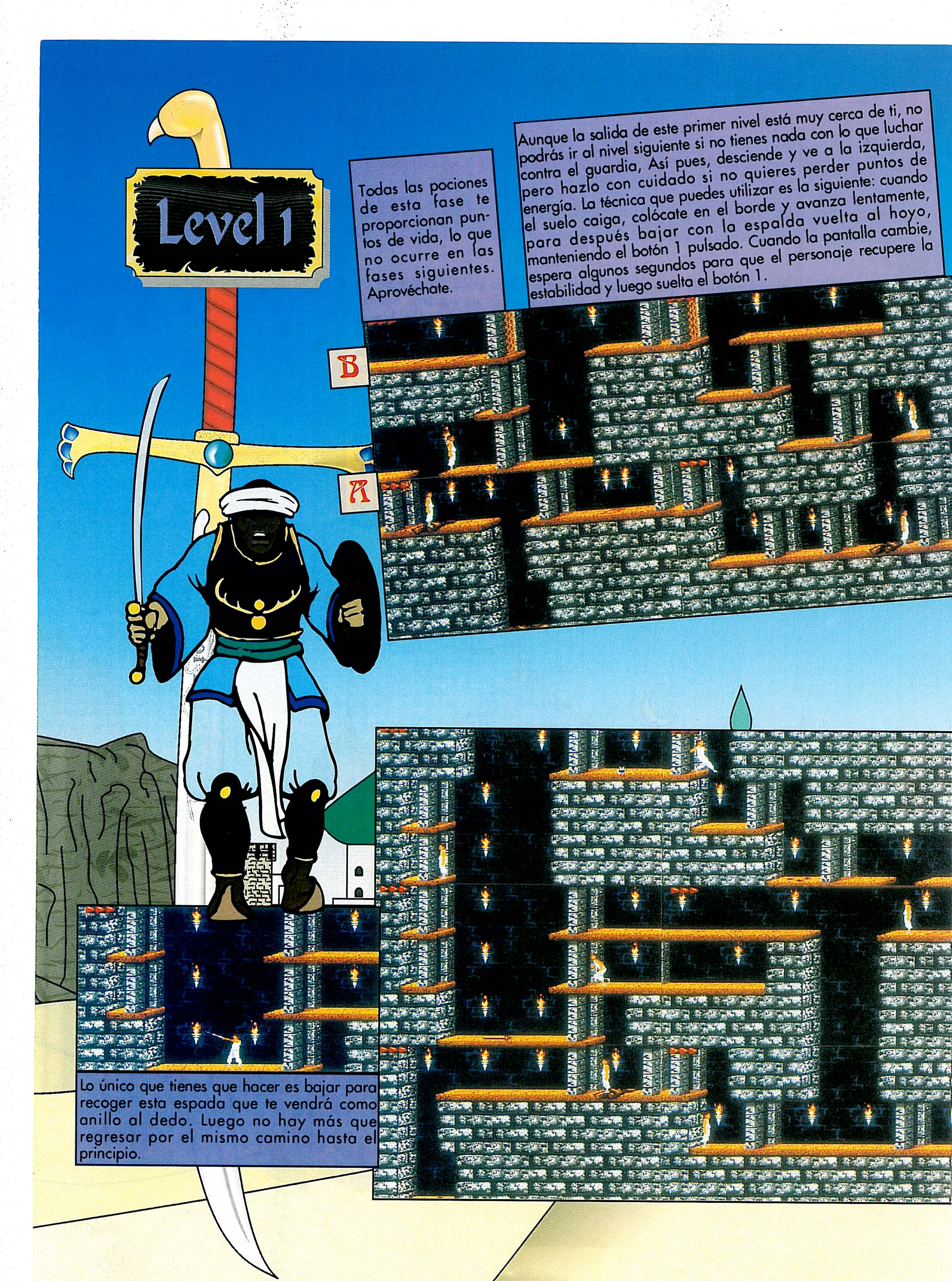


LA VERSION GAME GEAR

Salvo el tema de la resolución en pantalla, que cambia de una consola a otra, no hay ningún aspecto que distinga la versión para Master System de la versión para Game Gear en cuanto a escenario y desarrollo.

Algunos os preguntaréis qué puede tener este juego para merecerse un dossier de las proporciones que tiene éste que tenéis en vuestras manos. Pues la respuesta es muy simple: que es el juego Prince of Persia, bueno donde los haya, y que puedes jugar con él tanto en la consola Master System como en la consola Game Gear, de las que poco se puede decir que no sepamos ya. Seguro que ya habéis oído hablar del juego, y os aseguramos que las buenas críticas las tiene merecidas, pero esperamos que podáis comprobarlo por vosotros mismos. La historia ya la conocéis, pero os la recordaremos: tu prometida ha sido secuestrada por un malvado sultán que pretende hacerla su esposa. Evidentemente, si no lo consigue, la muchacha morirá, por lo que no te queda más remedio que armarte de valentía (o de incosciencia, como prefieras llamarlo) y salir en su busca. Así, te introducirás en secreto en los dominios del sultán y harás lo posible por salvarla. Unos consejos antes de que te conviertas en el príncipe de Persia: procura darte prisa en completar cada nivel, no olvides que tienes que introducir el código y no te entretengas demasiado porque la vida de tu "media Naranja" depende de ti.

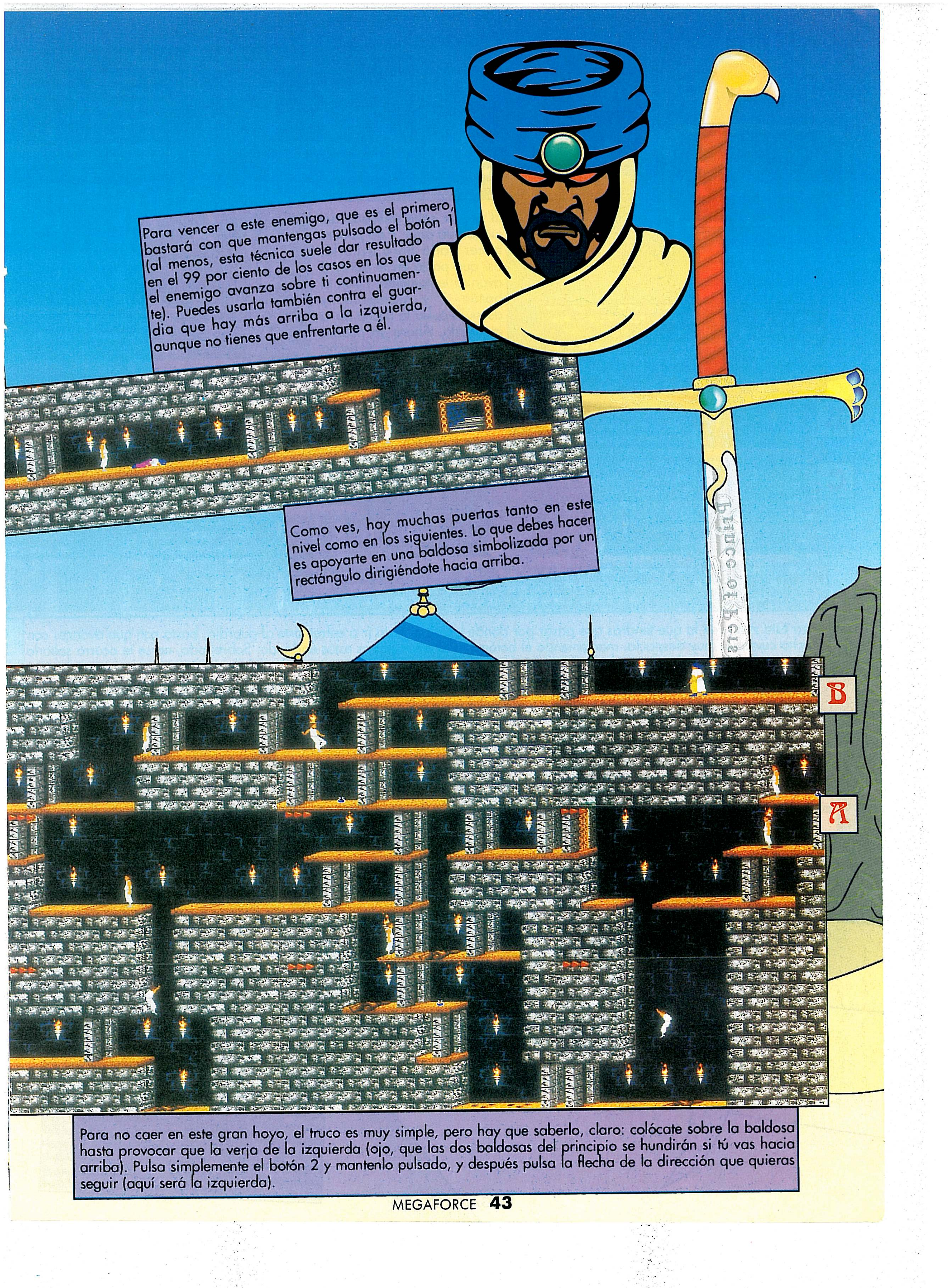


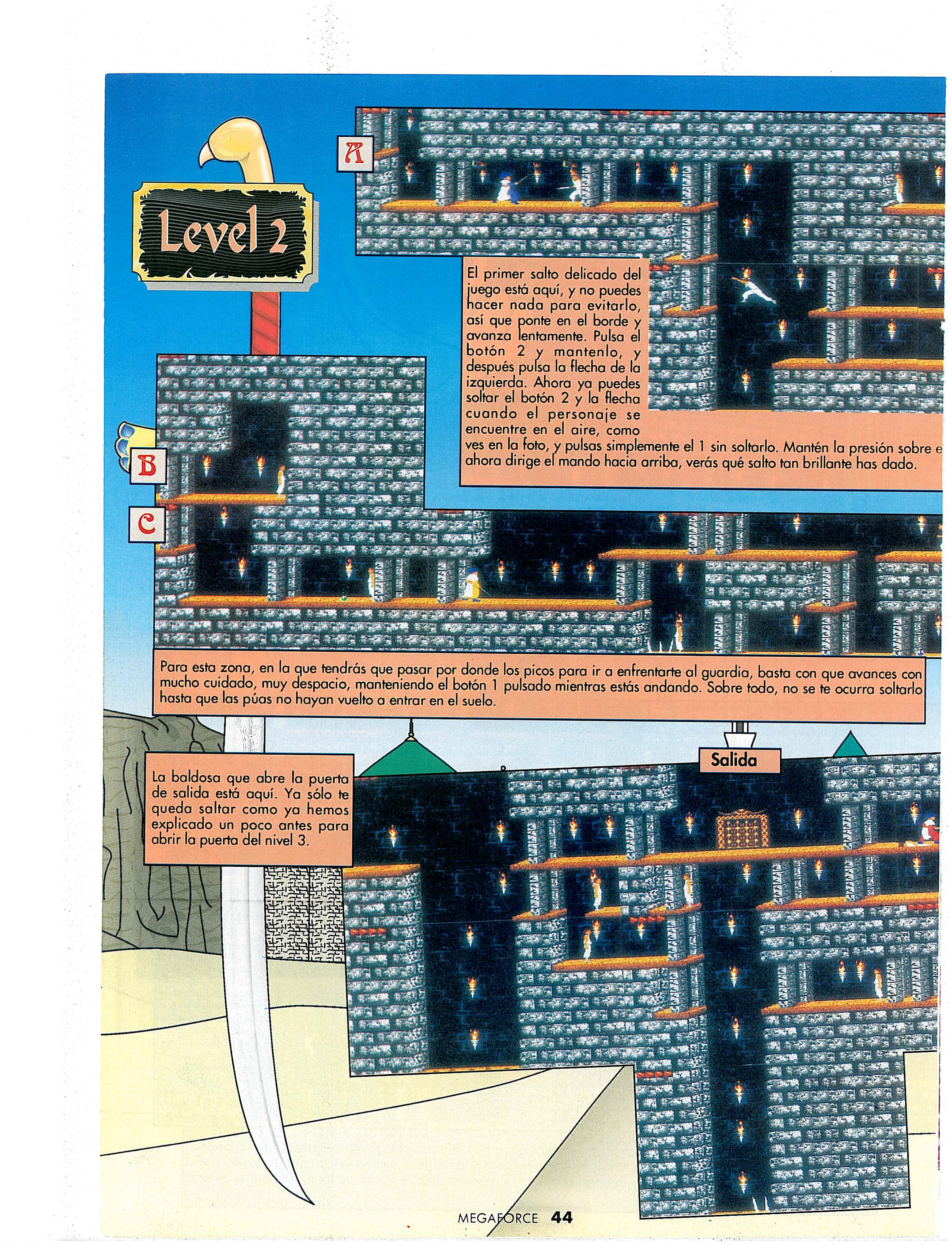


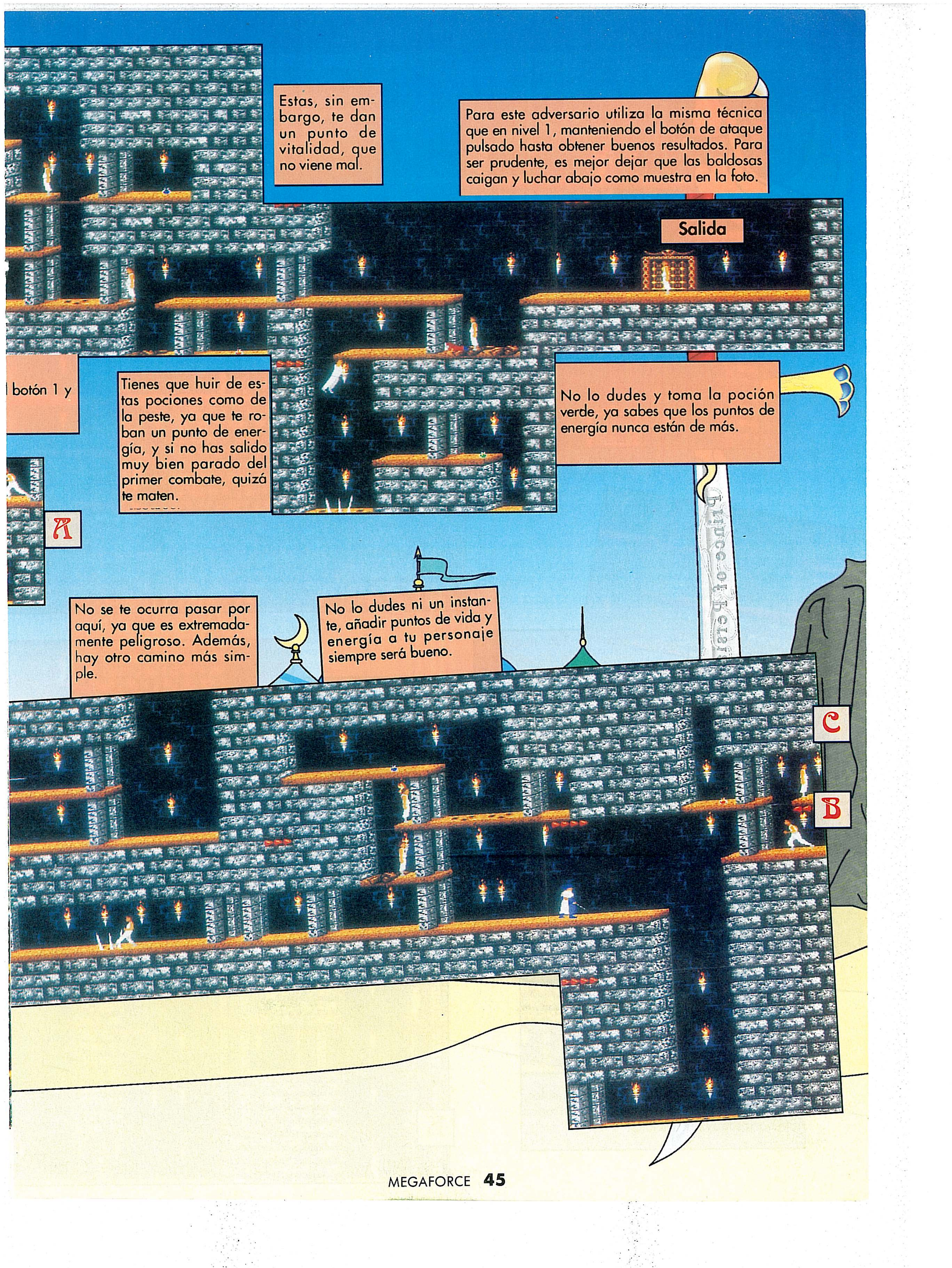
Todas las pociones de esta fase te proporcionan puntos de vida, lo que no ocurre en las fases siguientes. Aprovéchate.

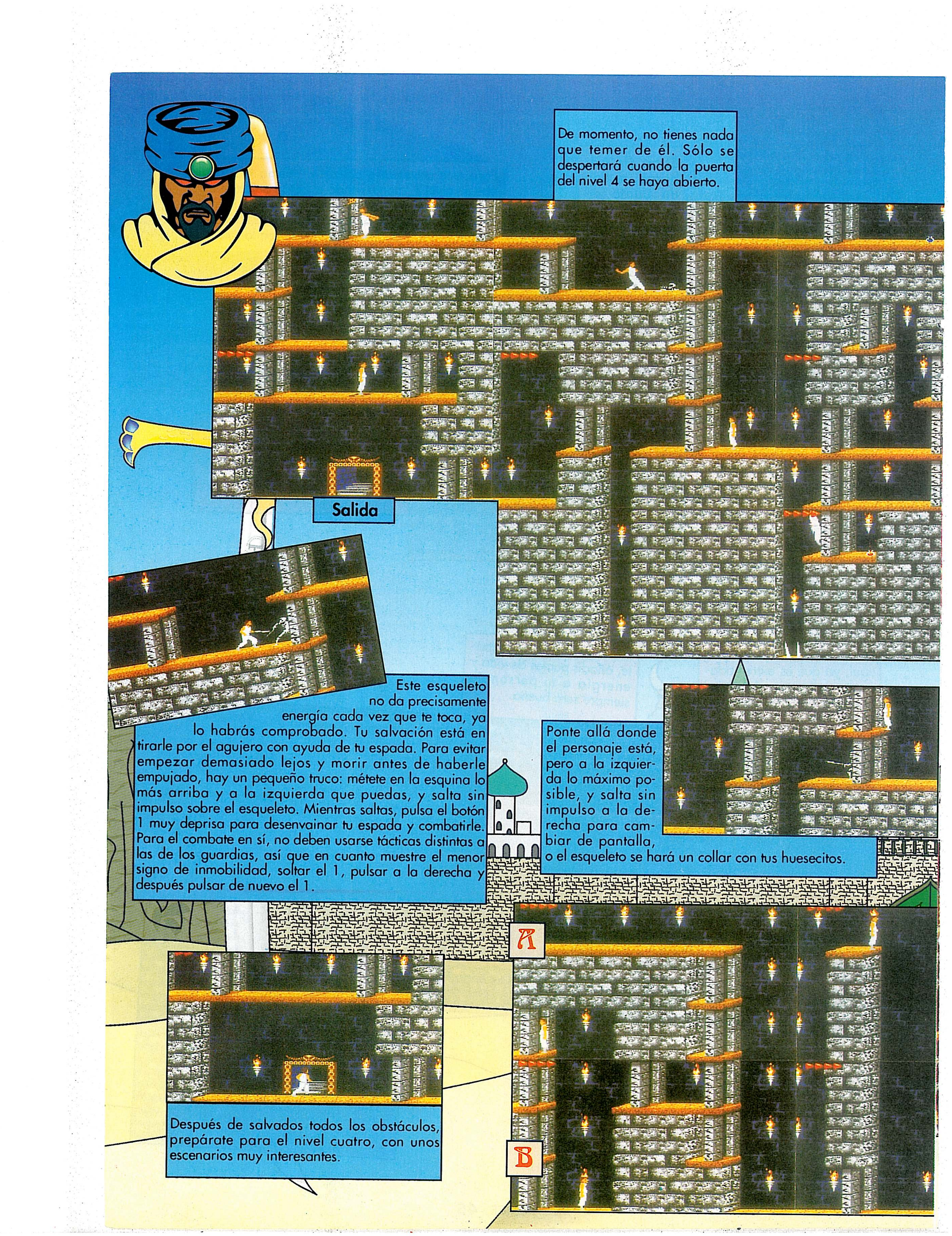
Aunque la salida de este primer nivel está muy cerca de ti, no podrás ir al nivel siguiente si no tienes nada con lo que luchar contra el guardia, Así pues, desciende y ve a la izquierda, pero hazlo con cuidado si no quieres perder puntos de energía. La técnica que puedes utilizar es la siguiente: cuando el suelo caiga, colócate en el borde y avanza lentamente, para después bajar con la espalda vuelta al hoyo, manteniendo el botón 1 pulsado. Cuando la pantalla cambie, espera algunos segundos para que el personaje recupere la estabilidad y luego suelta el botón 1.

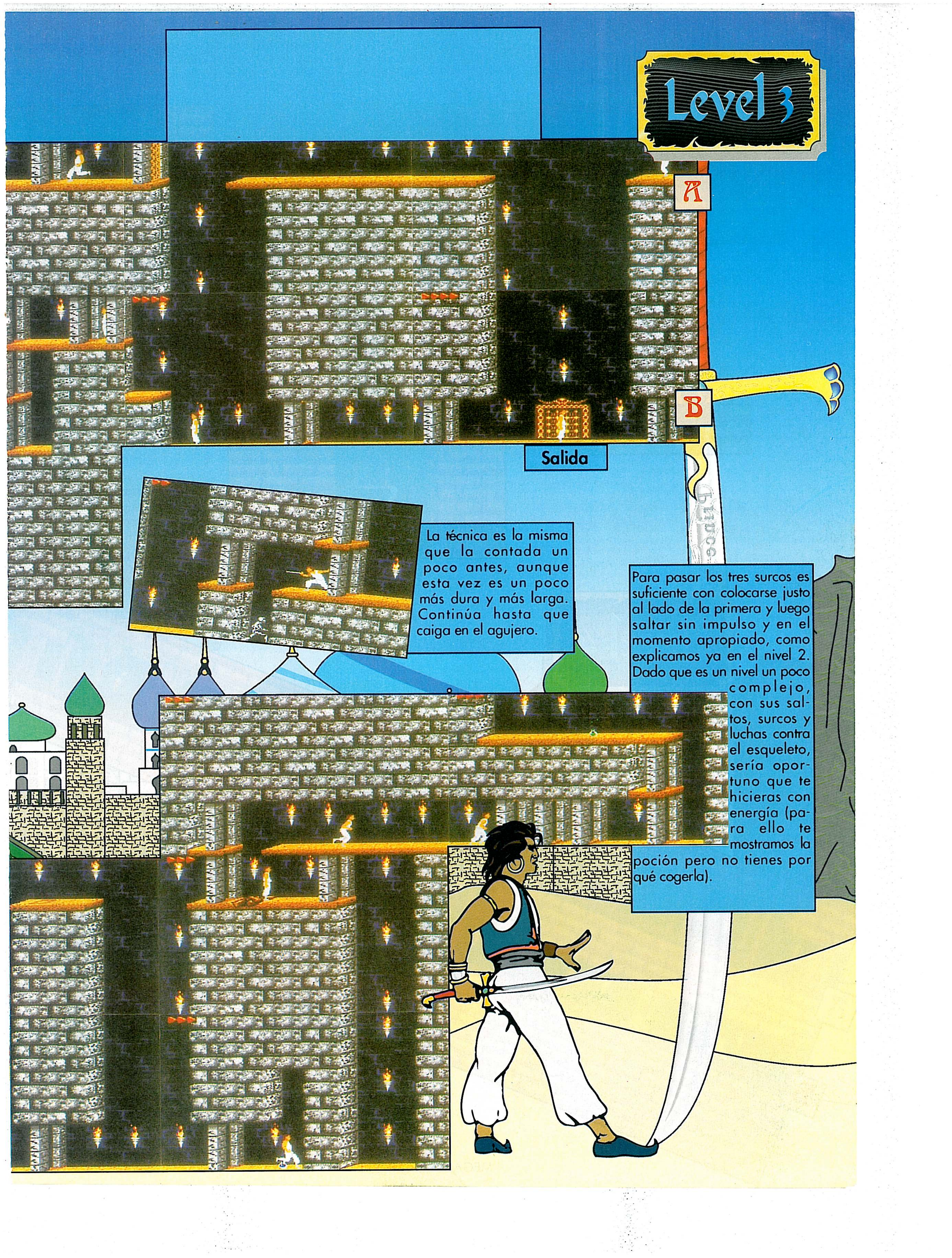
Lo único que tienes que hacer es bajar para recoger esta espada que te vendrá como anillo al dedo. Luego no hay más que regresar por el mismo camino hasta el principio.

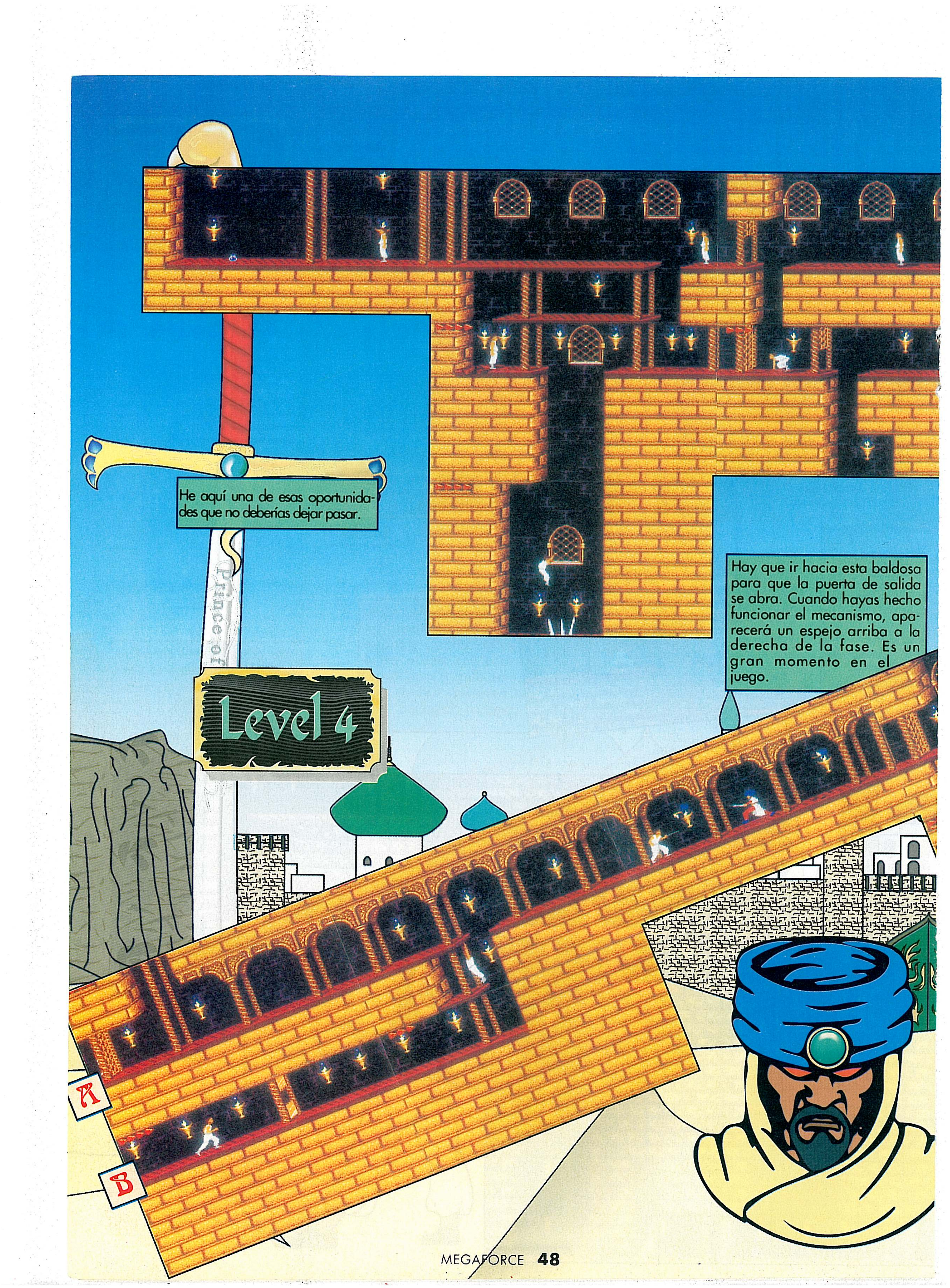

Para vencer a este enemigo, que es el primero, bastará con que mantengas pulsado el botón 1 (al menos, esta técnica suele dar resultado en el 99 por ciento de los casos en los que el enemigo avanza sobre ti continuamente). Puedes usarla también contra el guardia que hay más arriba a la izquierda, aunque no tienes que enfrentarte a él.
Como ves, hay muchas puertas tanto en este nivel como en los siguientes. Lo que debes hacer es apoyarte en una baldosa simbolizada por un rectángulo dirigiéndote hacia arriba.
B
A
Para no caer en este gran hoyo, el truco es muy simple, pero hay que saberlo, claro: colócate sobre la baldosa hasta provocar que la verja de la izquierda (ojo, que las dos baldosas del principio se hundirán si tú vas hacia arriba). Pulsa simplemente el botón 2 y mantenlo pulsado, y después pulsa la flecha de la dirección que quieras seguir (aquí será la izquierda).

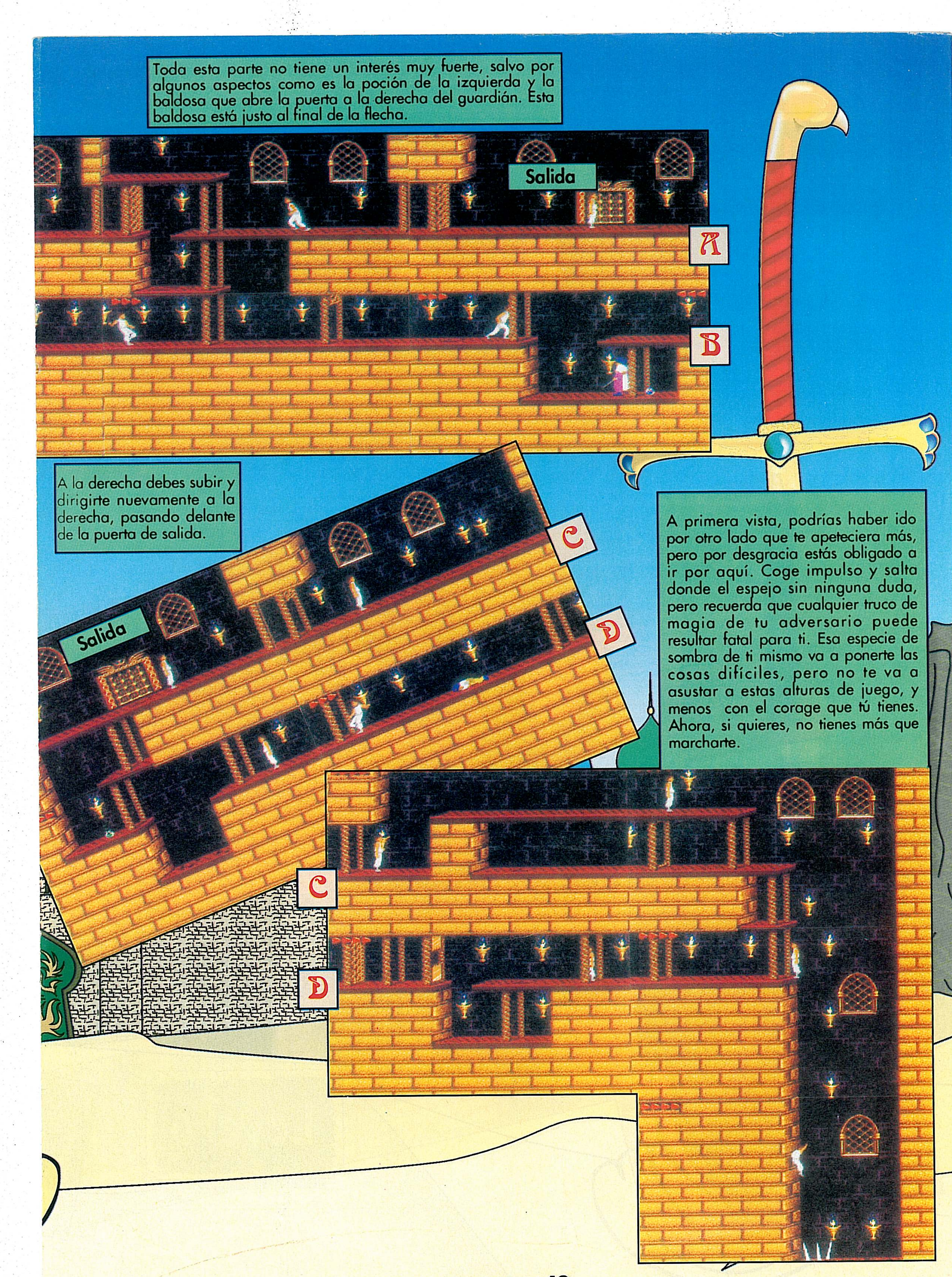

Level 2
A
B
C
El primer salto delicado del juego está aquí, y no puedes hacer nada para evitarlo, así que ponte en el borde y avanza lentamente. Pulsa el botón 2 y mantenlo, y después pulsa la flecha de la izquierda. Ahora ya puedes soltar el botón 2 y la flecha cuando el personaje se encuentre en el aire, como ves en la foto, y pulsas simplemente el 1 sin soltarlo. Mantén la presión sobre e ahora dirige el mando hacia arriba, verás qué salto tan brillante has dado.
Para esta zona, en la que tendrás que pasar por donde los picos para ir a enfrentarte al guardia, basta con que avances con mucho cuidado, muy despacio, manteniendo el botón 1 pulsado mientras estás andando. Sobre todo, no se te ocurra soltarlo hasta que las púas no hayan vuelto a entrar en el suelo.
Salida
La baldosa que abre la puerta de salida está aquí. Ya sólo te queda saltar como ya hemos explicado un poco antes para abrir la puerta del nivel 3.

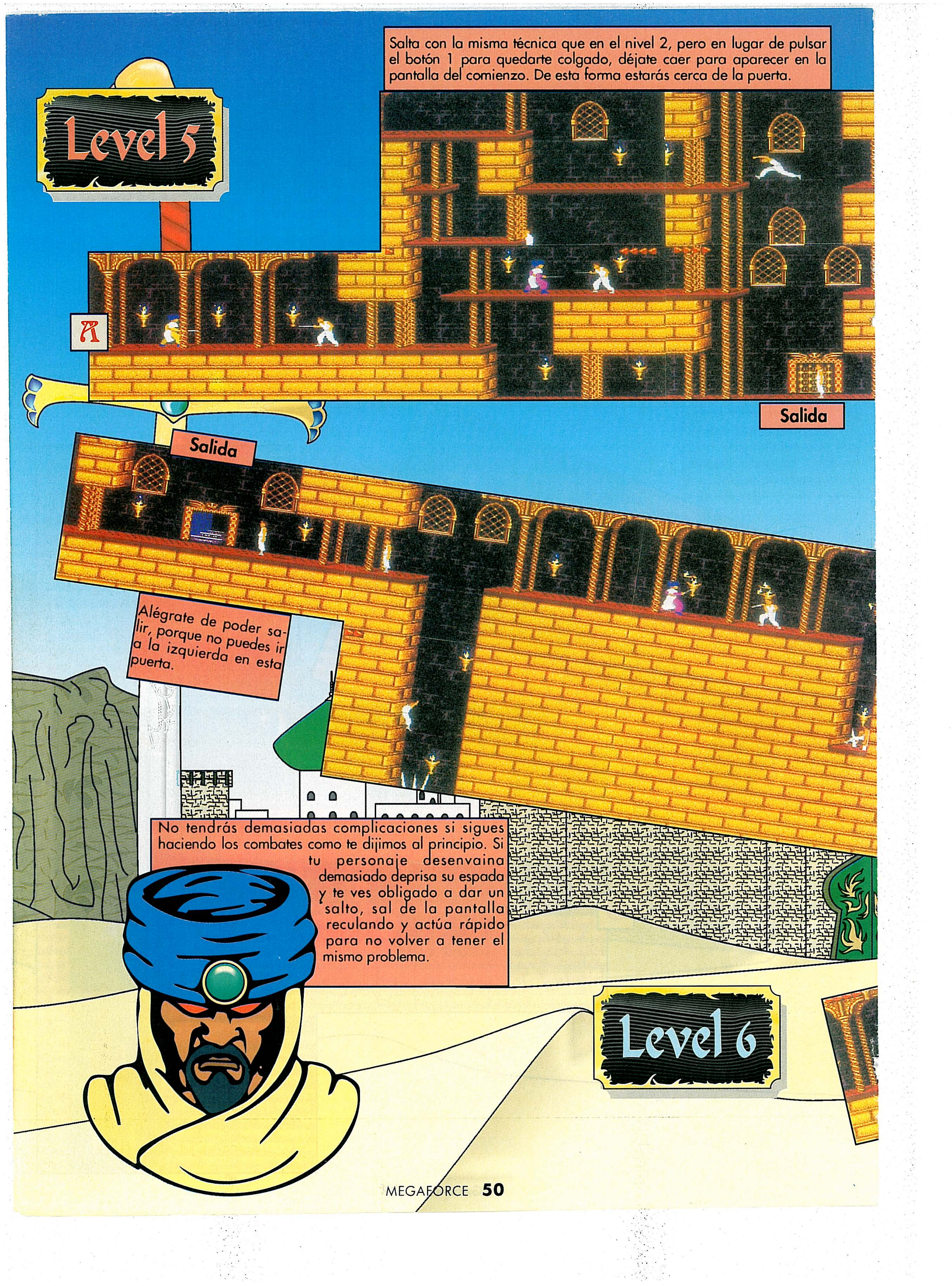

Estas, sin embargo, te dan un punto de vitalidad, que no viene mal.
Para este adversario utiliza la misma técnica que en nivel 1, manteniendo el botón de ataque pulsado hasta obtener buenos resultados. Para ser prudente, es mejor dejar que las baldosas caigan y luchar abajo como muestra en la foto.
Salida
botón 1 y
Tienes que huir de estas pociones como de la peste, ya que te roban un punto de energía, y si no has salido muy bien parado del primer combate, quizá te maten.
No lo dudes y toma la poción verde, ya sabes que los puntos de energía nunca están de más.
A
No se te ocurra pasar por aquí, ya que es extremadamente peligroso. Además, hay otro camino más simple.
No lo dudes ni un instante, añadir puntos de vida y energía a tu personaje siempre será bueno.
C
B


De momento, no tienes nada que temer de él. Sólo se despertará cuando la puerta del nivel 4 se haya abierto.
Salida
Este esqueleto no da precisamente energía cada vez que te toca, ya lo habrás comprobado. Tu salvación está en tirarle por el agujero con ayuda de tu espada. Para evitar empezar demasiado lejos y morir antes de haberle empujado, hay un pequeño truco: métete en la esquina lo más arriba y a la izquierda que puedas, y salta sin impulso sobre el esqueleto. Mientras saltas, pulsa el botón 1 muy deprisa para desenvainar tu espada y combatirle. Para el combate en sí, no deben usarse tácticas distintas a las de los guardias, así que en cuanto muestre el menor signo de inmobilidad, soltar el 1, pulsar a la derecha y después pulsar de nuevo el 1.
Ponte allá donde el personaje está, pero a la izquierda lo máximo posible, y salta sin impulso a la derecha para cambiar de pantalla, o el esqueleto se hará un collar con tus huesecitos.
A
Después de salvados todos los obstáculos, prepárate para el nivel cuatro, con unos escenarios muy interesantes.
B


Level 3
A
B
Salida
La técnica es la misma que la contada un poco antes, aunque esta vez es un poco más dura y más larga. Continúa hasta que caiga en el agujero.
Para pasar los tres surcos es suficiente con colocarse justo al lado de la primera y luego saltar sin impulso y en el momento apropiado, como explicamos ya en el nivel 2. Dado que es un nivel un poco complejo, con sus saltos, surcos y luchas contra el esqueleto, sería oportuno que te hicieras con energía (para ello te mostramos la poción pero no tienes por qué cogerla).


He aquí una de esas oportunidades que no deberías dejar pasar.
Prince of
Level 4
Hay que ir hacia esta baldosa para que la puerta de salida se abra. Cuando hayas hecho funcionar el mecanismo, aparecerá un espejo arriba a la derecha de la fase. Es un gran momento en el juego.
A
B


Toda esta parte no tiene un interés muy fuerte, salvo por algunos aspectos como es la poción de la izquierda y la baldosa que abre la puerta a la derecha del guardián. Esta baldosa está justo al final de la flecha.
Salida
A
B
A la derecha debes subir y dirigirte nuevamente a la derecha, pasando delante de la puerta de salida.
Salida
C
D
A primera vista, podrías haber ido por otro lado que te apeteciera más, pero por desgracia estás obligado a ir por aquí. Coge impulso y salta donde el espejo sin ninguna duda, pero recuerda que cualquier truco de magia de tu adversario puede resultar fatal para ti. Esa especie de sombra de ti mismo va a ponerte las cosas difíciles, pero no te va a asustar a estas alturas de juego, y menos con el corage que tú tienes. Ahora, si quieres, no tienes más que marcharte.
C
D

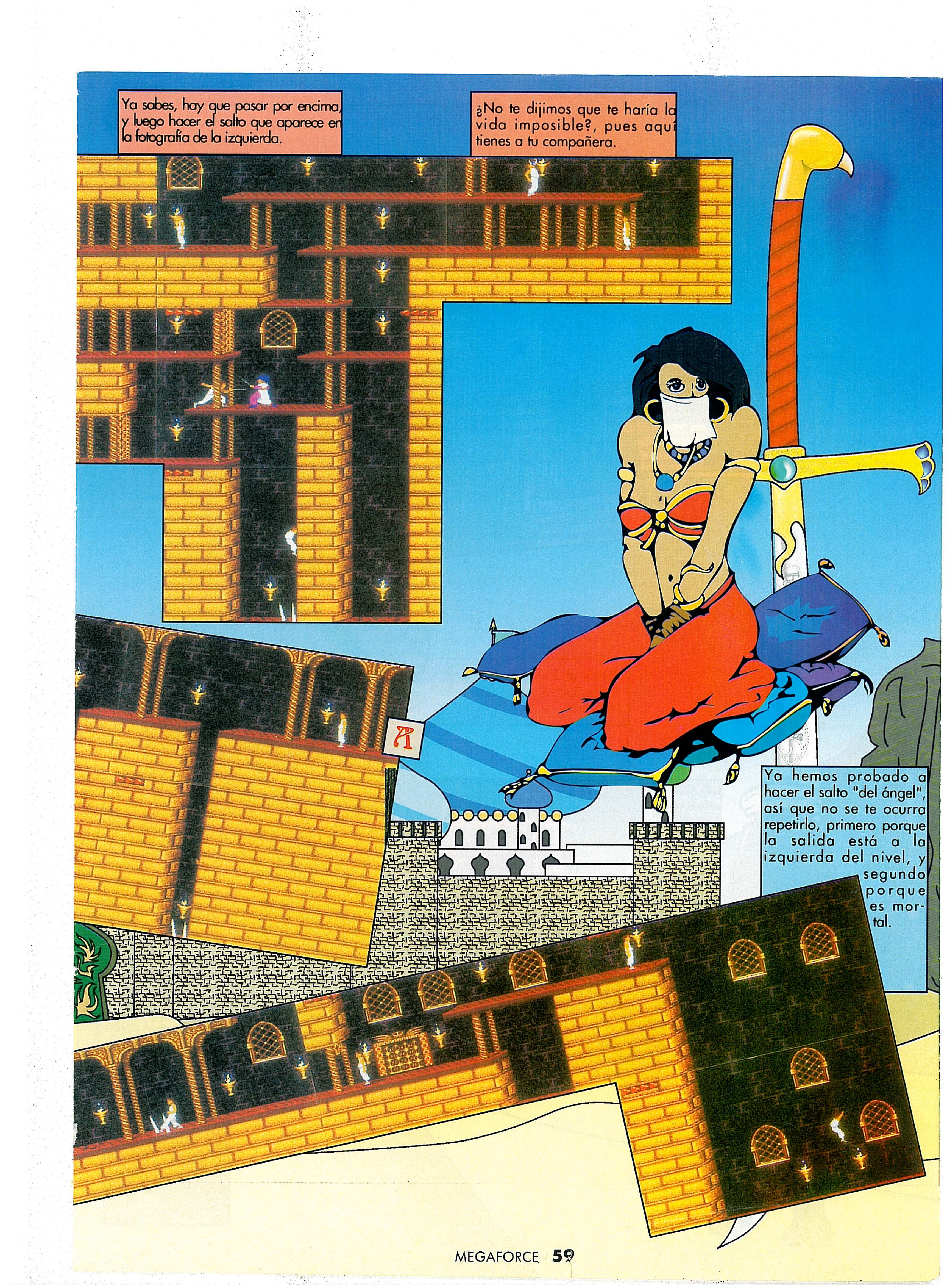

Level 5
Salta con la misma técnica que en el nivel 2, pero en lugar de pulsar el botón 1 para quedarte colgado, déjate caer para aparecer en la pantalla del comienzo. De esta forma estarás cerca de la puerta.
A
Salida
Salida
Alégrate de poder salir, porque no puedes ir a la izquierda en esta puerta.
No tendrás demasiadas complicaciones si sigues haciendo los combates como te dijimos al principio. Si tu personaje desenvaina demasiado deprisa su espada y te ves obligado a dar un salto, sal de la pantalla reculando y actúa rápido para no volver a tener el mismo problema.
Level 6

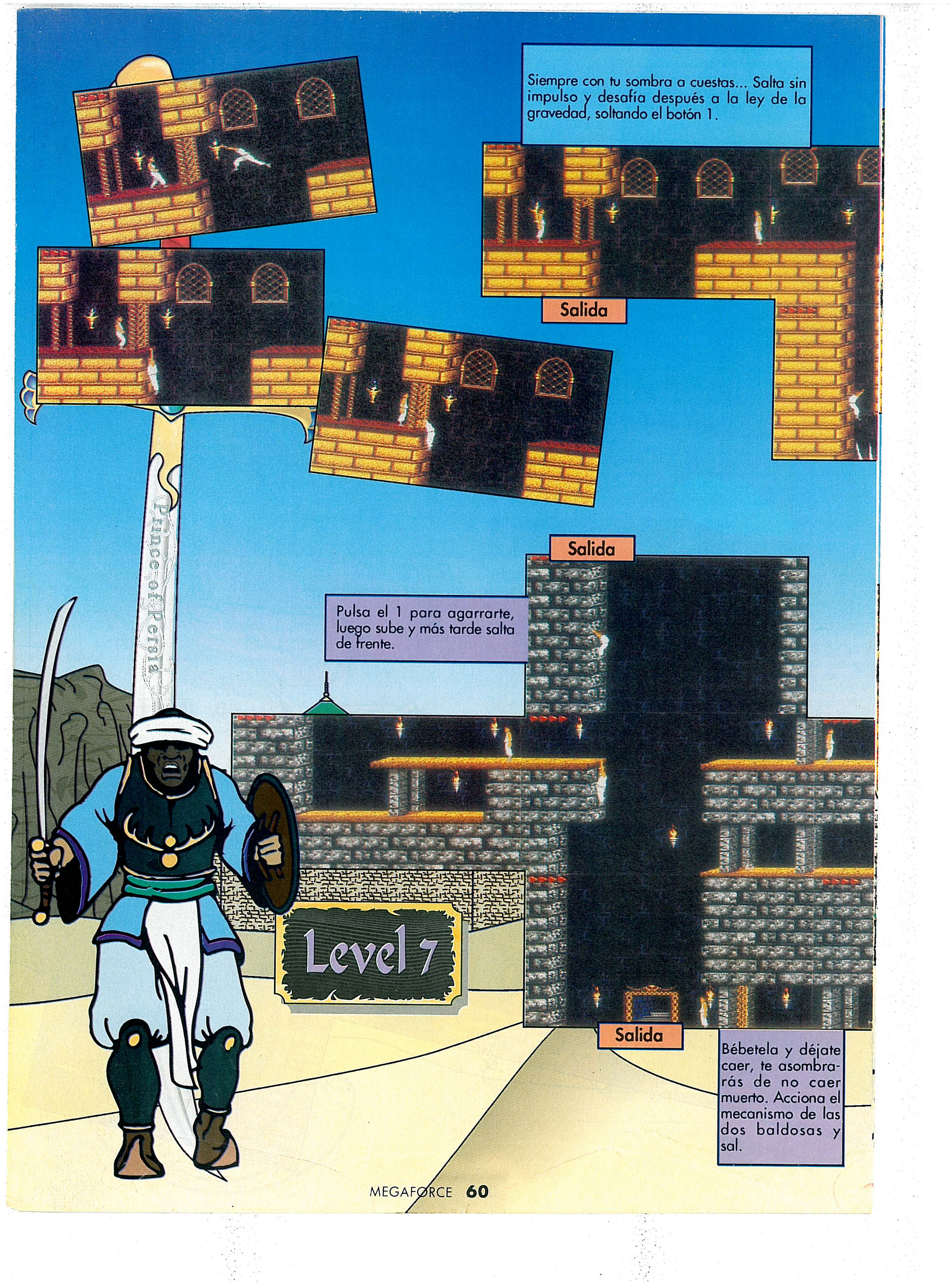


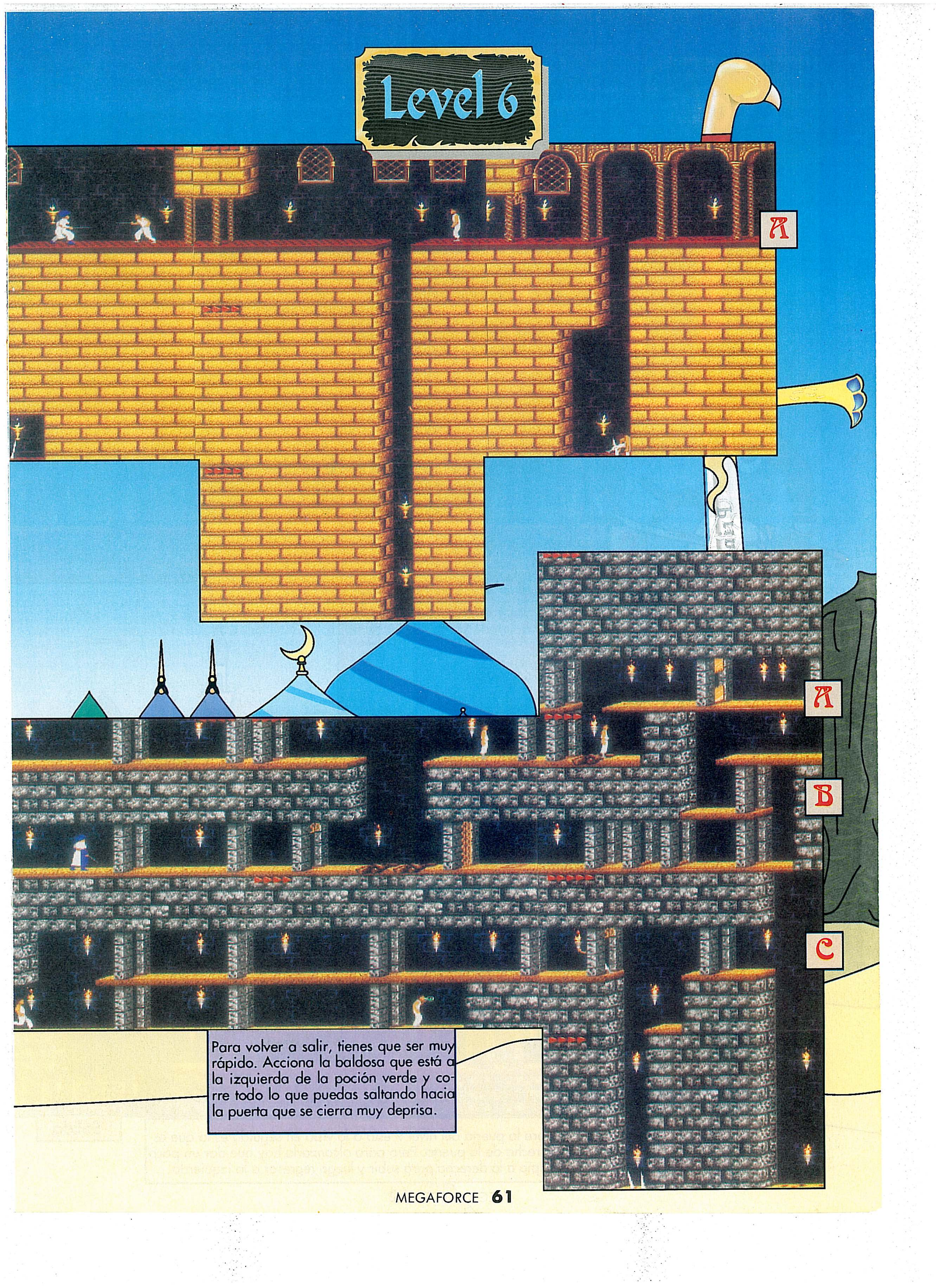
SEGA

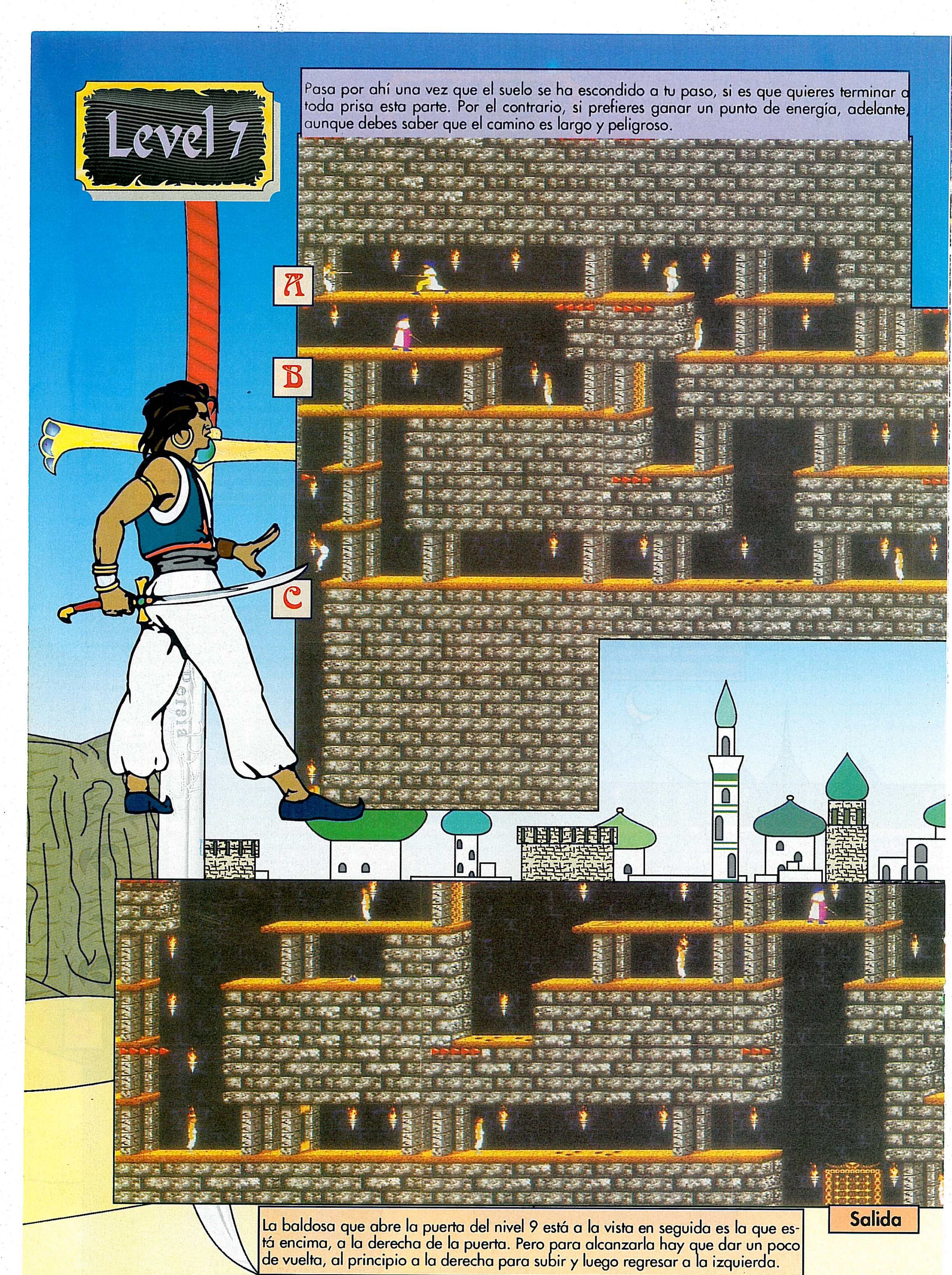
MICKEY & DONALD

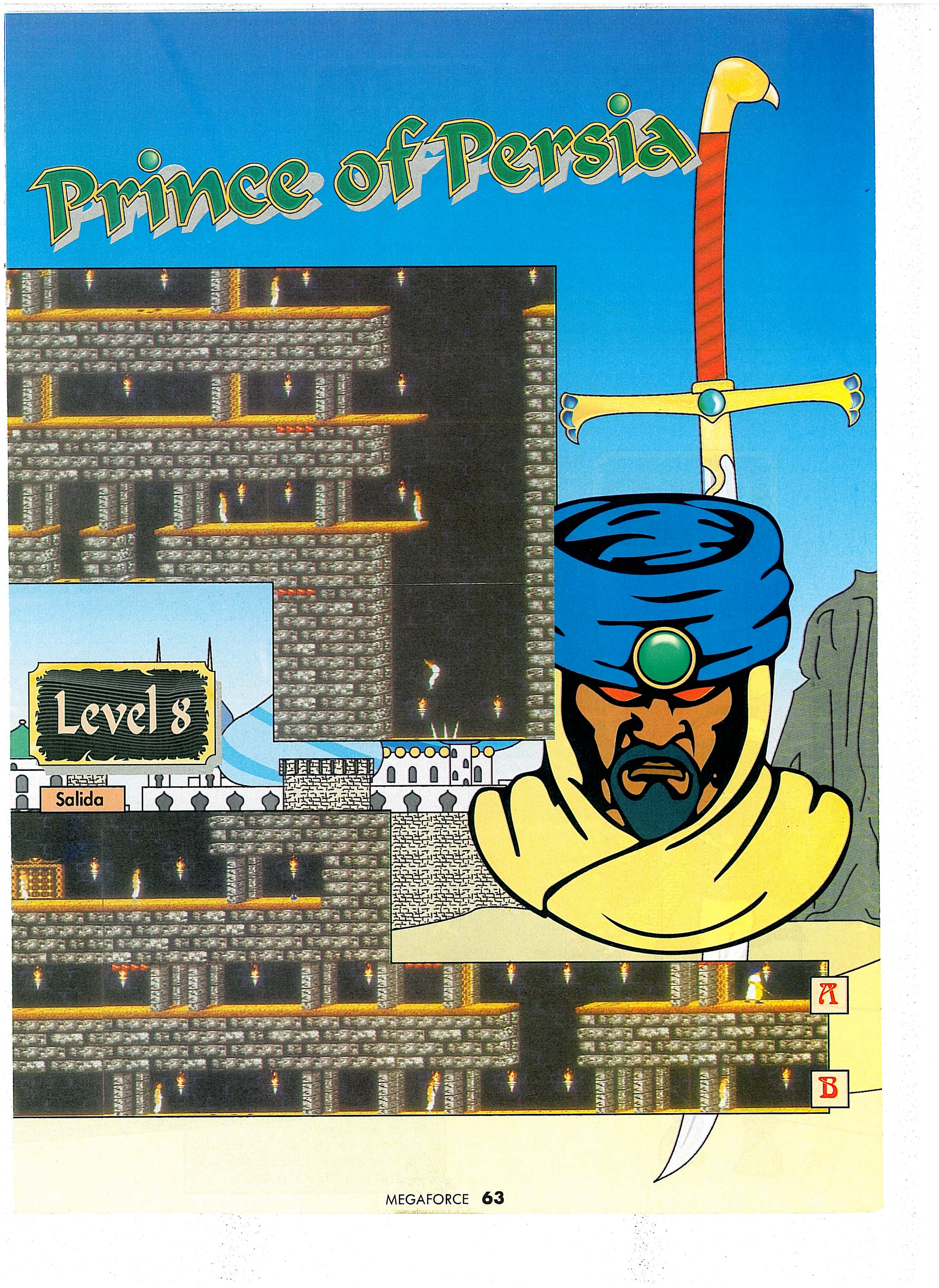



Ya sabes, hay que pasar por encima, y luego hacer el salto que aparece en la fotografía de la izquierda.
¿No te dijimos que te haría la vida imposible?, pues aquí tienes a tu compañera.
Ya hemos probado a hacer el salto "del ángel", así que no se te ocurra repetirlo, primero porque la salida está a la izquierda del nivel, y segundo porque es mortal.

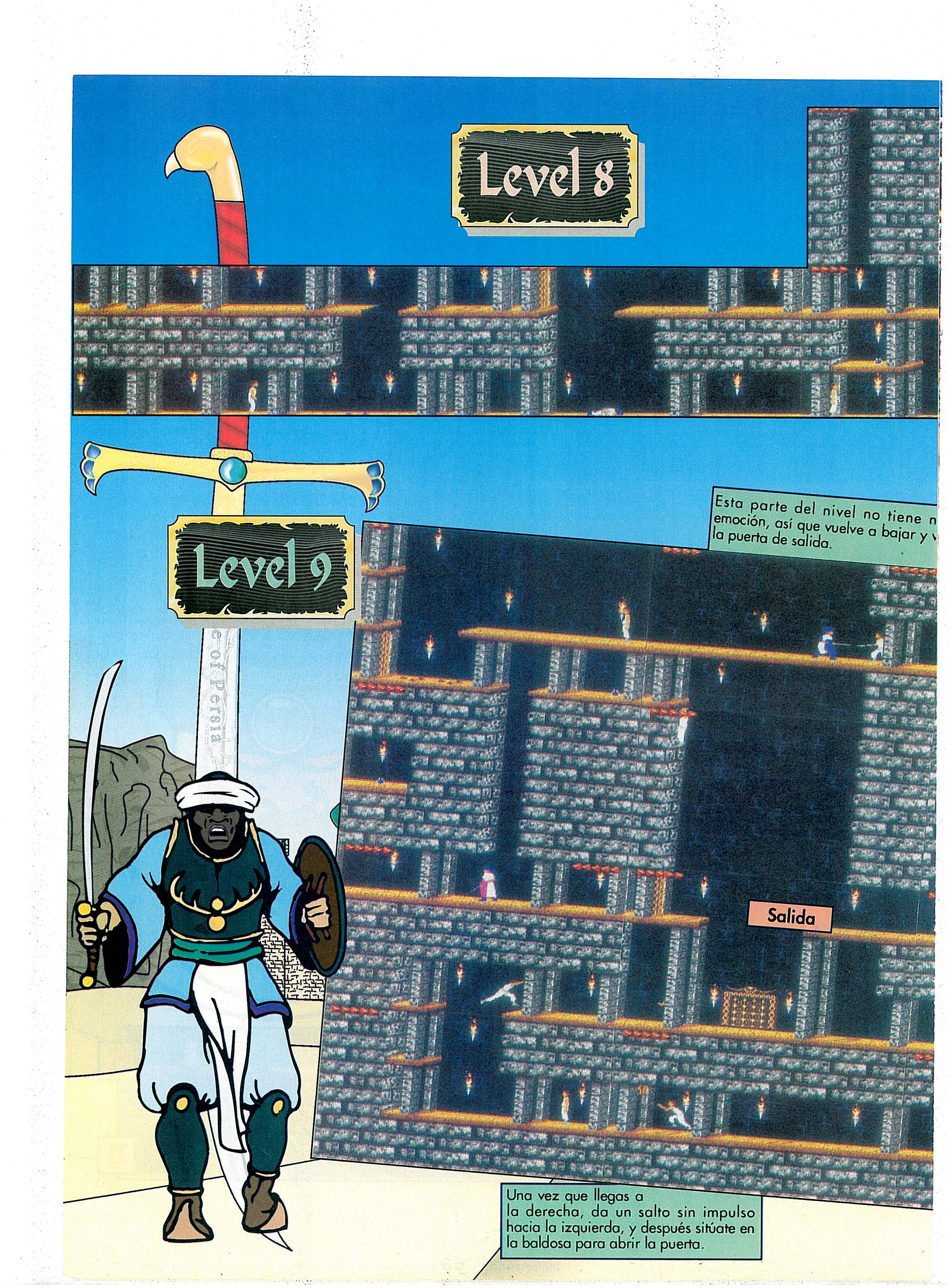

Siempre con tu sombra a cuestas... Salta sin impulso y desafía después a la ley de la gravedad, soltando el botón 1.
Salida
Prince of Persia
Salida
Pulsa el 1 para agarrarte, luego sube y más tarde salta de frente.
Level 7
Salida
Bébetela y déjate caer, te asombrarás de no caer muerto. Acciona el mecanismo de las dos baldosas y sal.

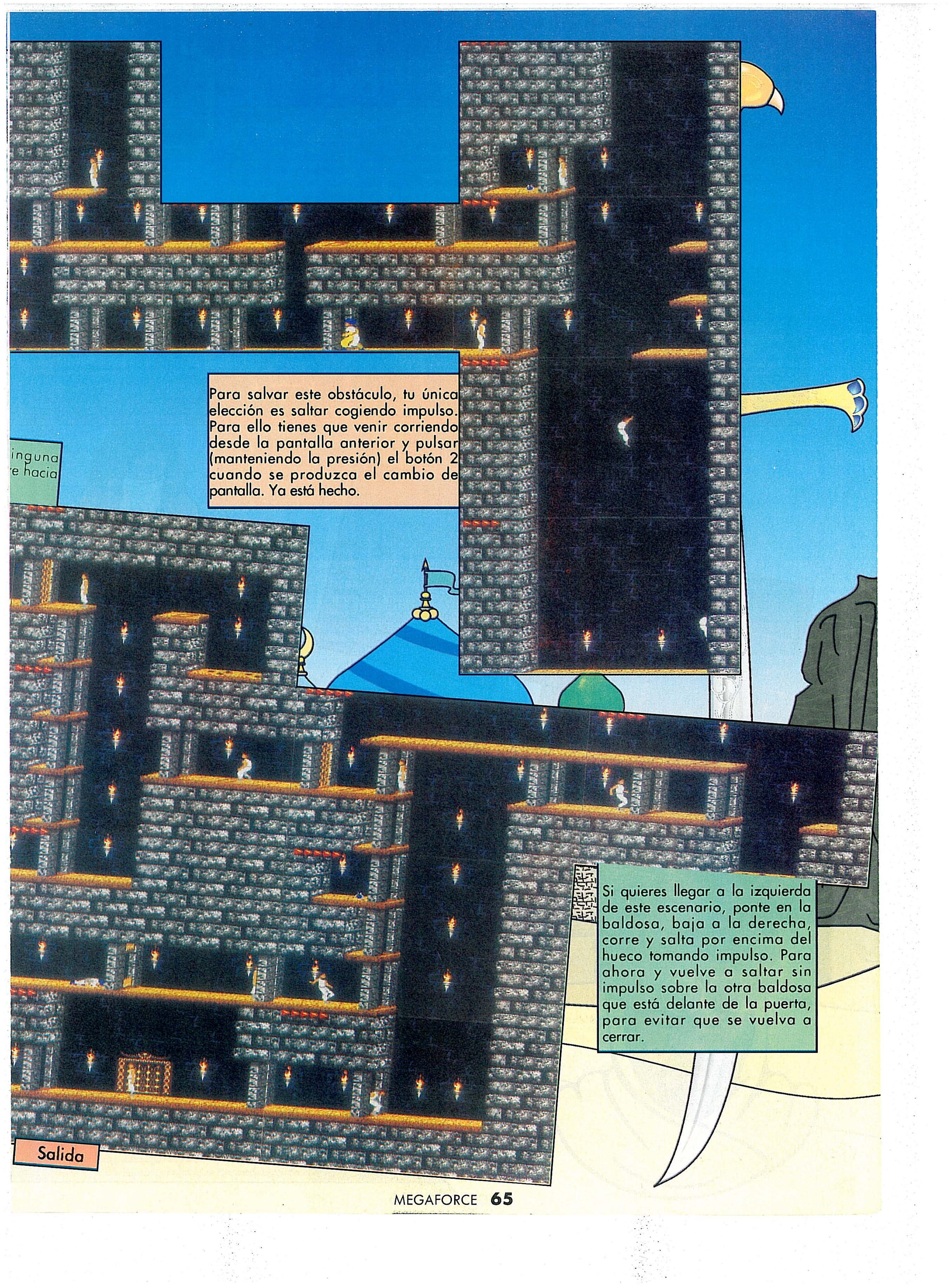

Level 6
A
A
B
C
Para volver a salir, tienes que ser muy rápido. Acciona la baldosa que está a la izquierda de la poción verde y corre todo lo que puedas saltando hacia la puerta que se cierra muy deprisa.

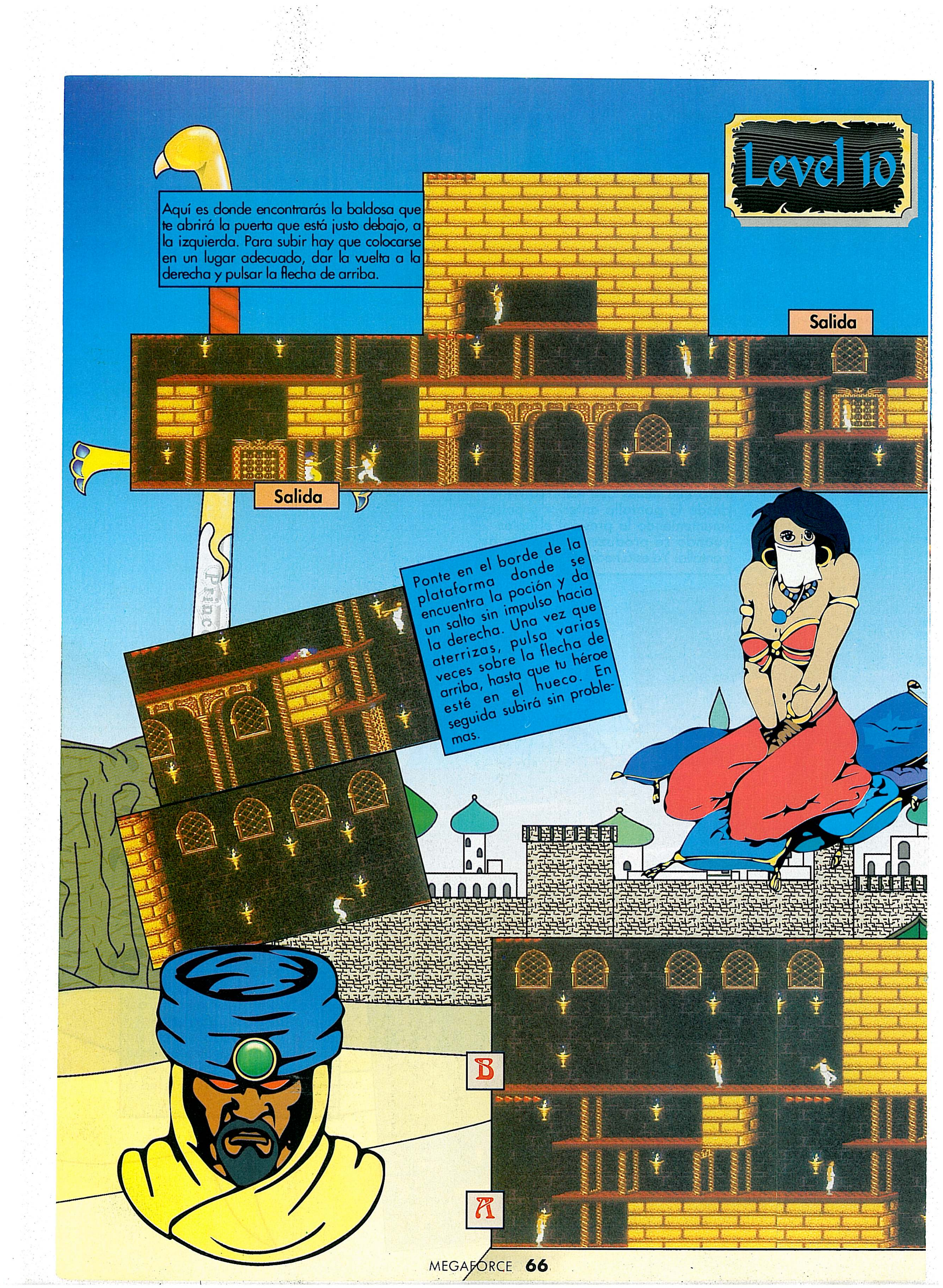

Level 7
Pasa por ahí una vez que el suelo se ha escondido a tu paso, si es que quieres terminar a toda prisa esta parte. Por el contrario, si prefieres ganar un punto de energía, adelante, aunque debes saber que el camino es largo y peligroso.
A
B
C
Salida
La baldosa que abre la puerta del nivel 9 está a la vista en seguida es la que está encima, a la derecha de la puerta. Pero para alcanzarla hay que dar un poco de vuelta, al principio a la derecha para subir y luego regresar a la izquierda.

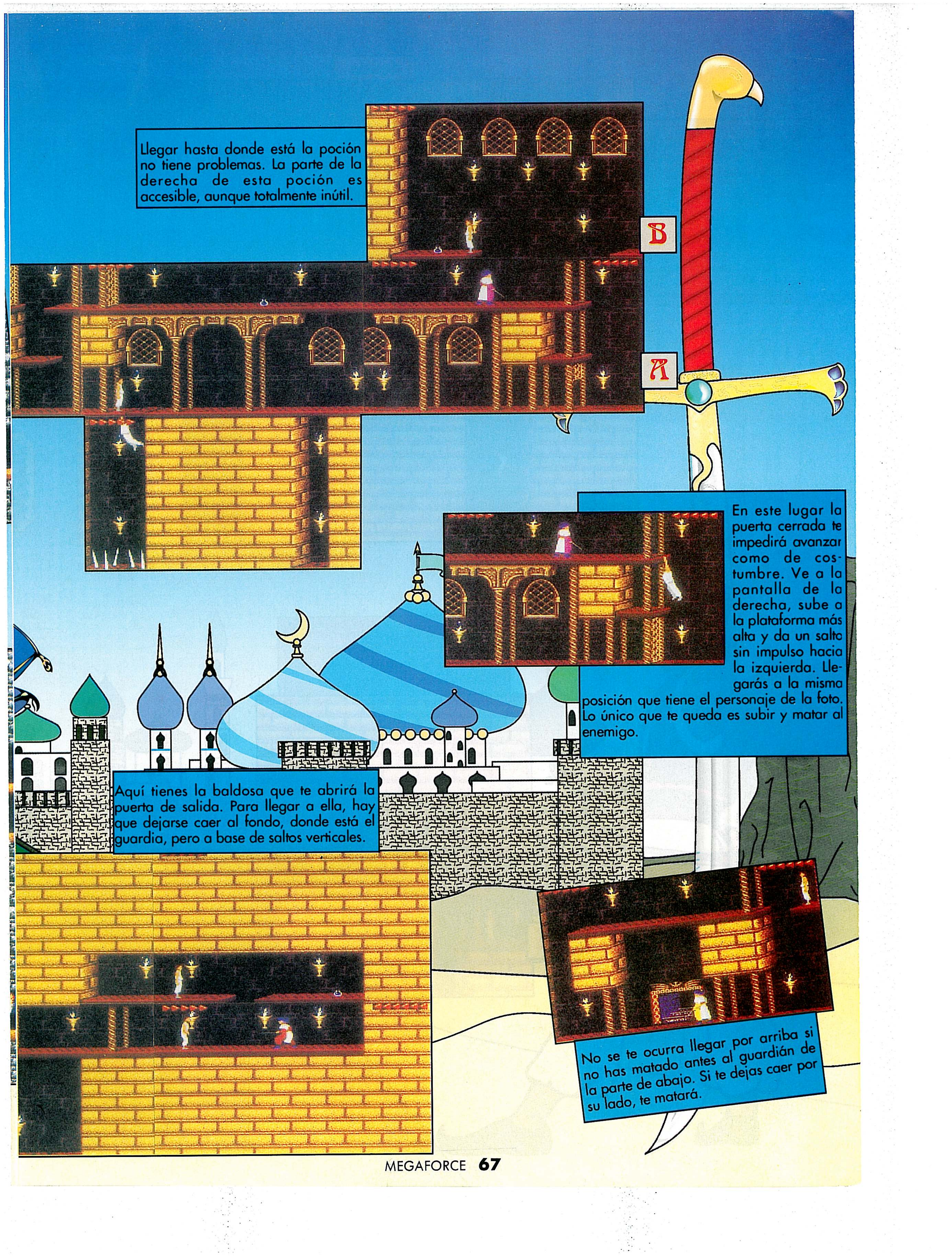


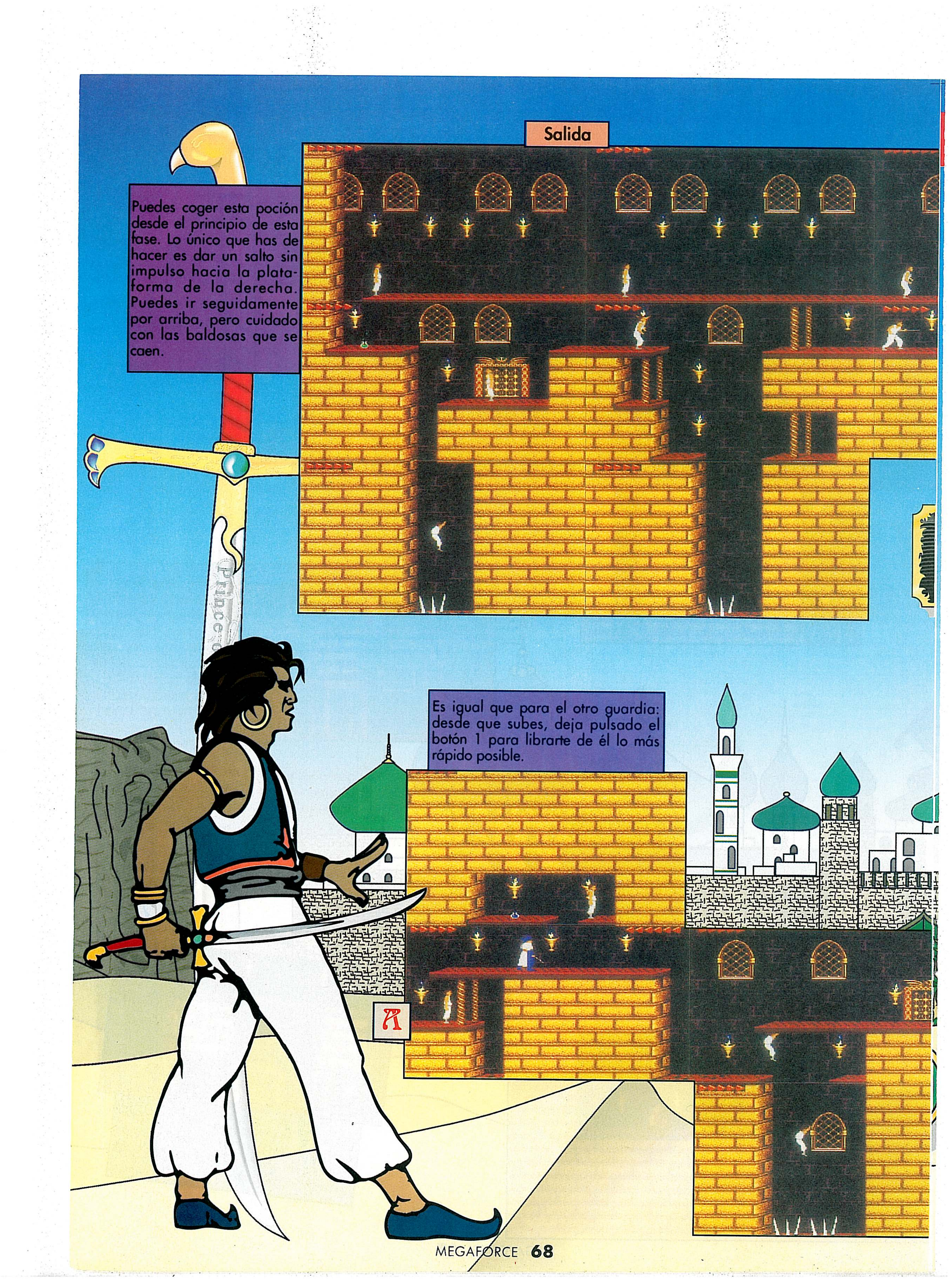
Prince of Persia
Level 8
Salida
A
B

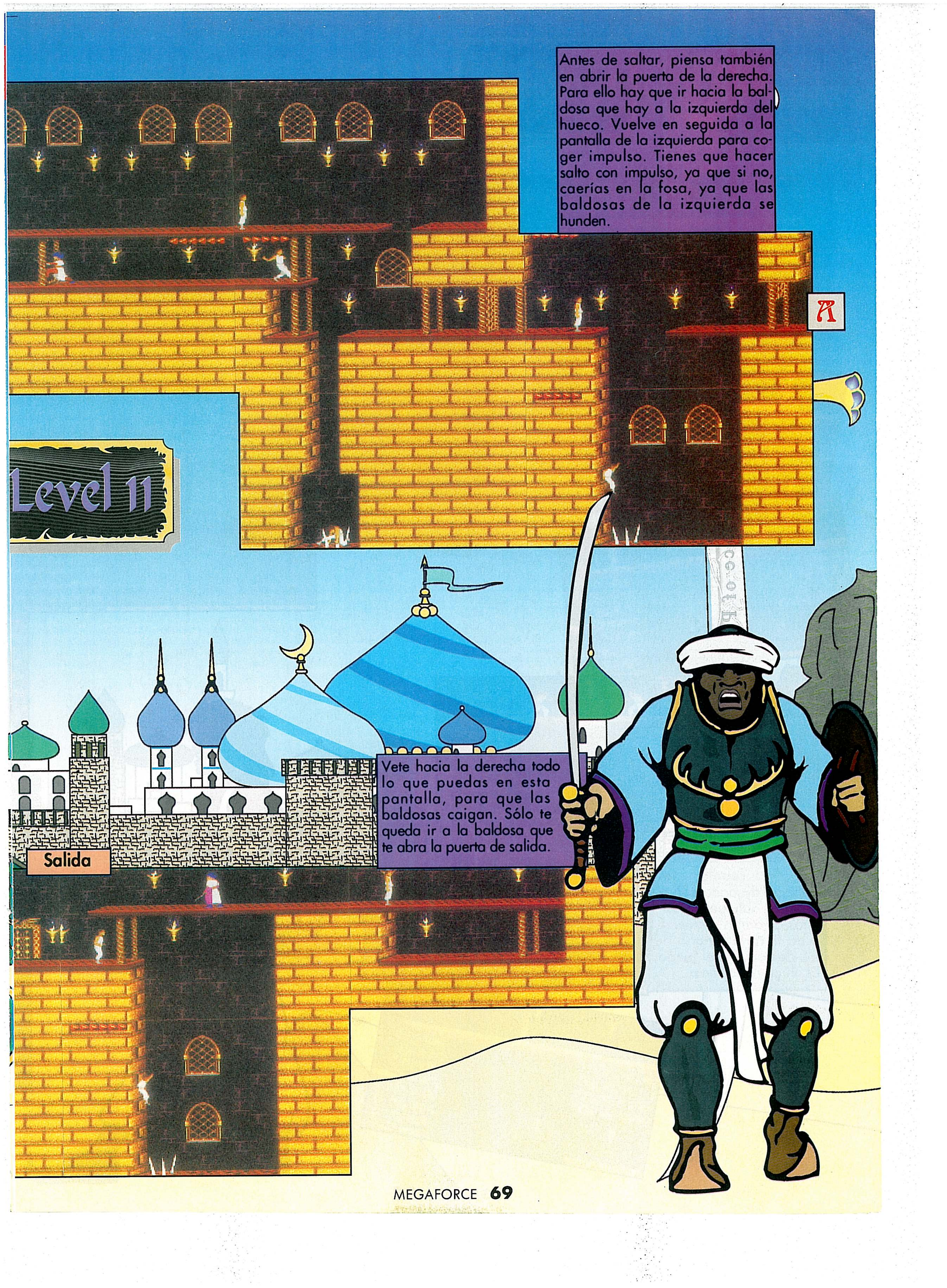

Level 8
Level 9
Esta parte del nivel no tiene n
emoción, así que vuelve a bajar y v
la puerta de salida.
Salida
Una vez que llegas a
la derecha, da un salto sin impulso
hacia la izquierda, y después sitúate en
la baldosa para abrir la puerta.

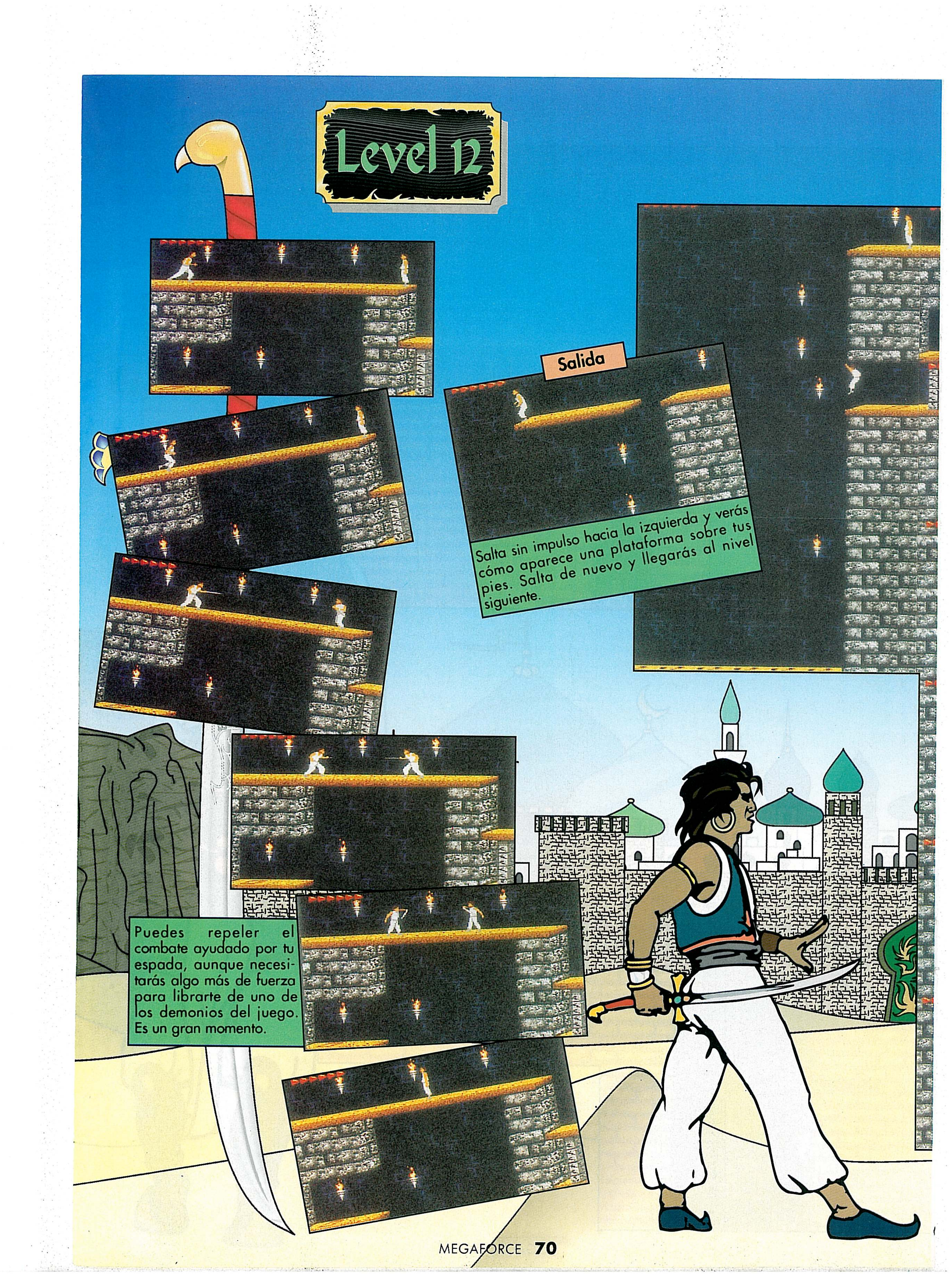

Para salvar este obstáculo, tu única elección es saltar cogiendo impulso. Para ello tienes que venir corriendo desde la pantalla anterior y pulsar (manteniendo la presión) el botón 2 cuando se produzca el cambio de pantalla. Ya está hecho.
inguna
e hacia
Si quieres llegar a la izquierda de este escenario, ponte en la baldosa, baja a la derecha, corre y salta por encima del hueco tomando impulso. Para ahora y vuelve a saltar sin impulso sobre la otra baldosa que está delante de la puerta, para evitar que se vuelva a cerrar.
Salida

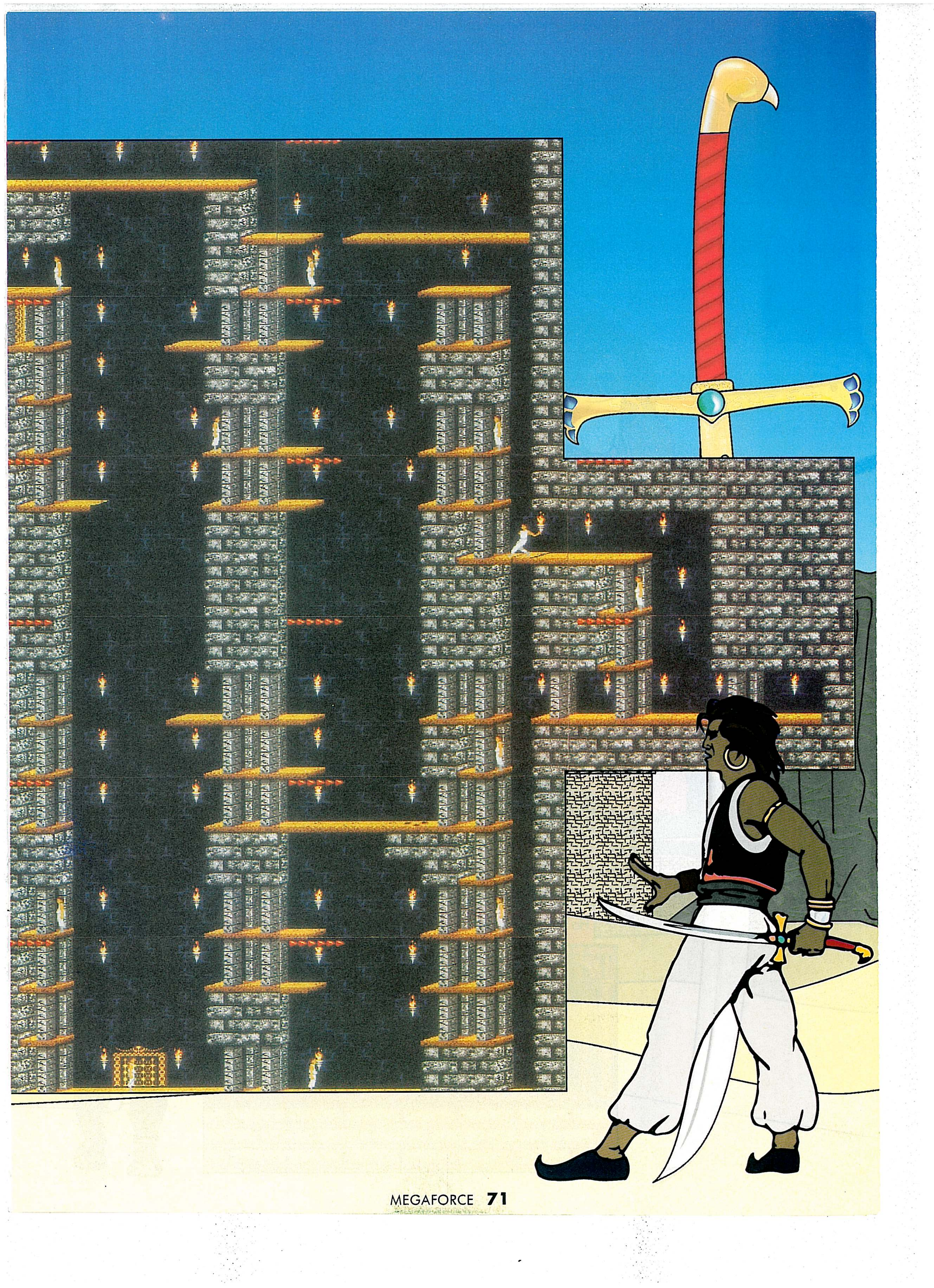

Level 10
Aquí es donde encontrarás la baldosa que te abrirá la puerta que está justo debajo, a la izquierda. Para subir hay que colocarse en un lugar adecuado, dar la vuelta a la derecha y pulsar la flecha de arriba.
Salida
Salida
Ponte en el borde de la plataforma donde se encuentra la poción y da un salto sin impulso hacia la derecha. Una vez que aterrizas, pulsa varias veces sobre la flecha de arriba, hasta que tu héroe esté en el hueco. En seguida subirá sin problemas.
B
A

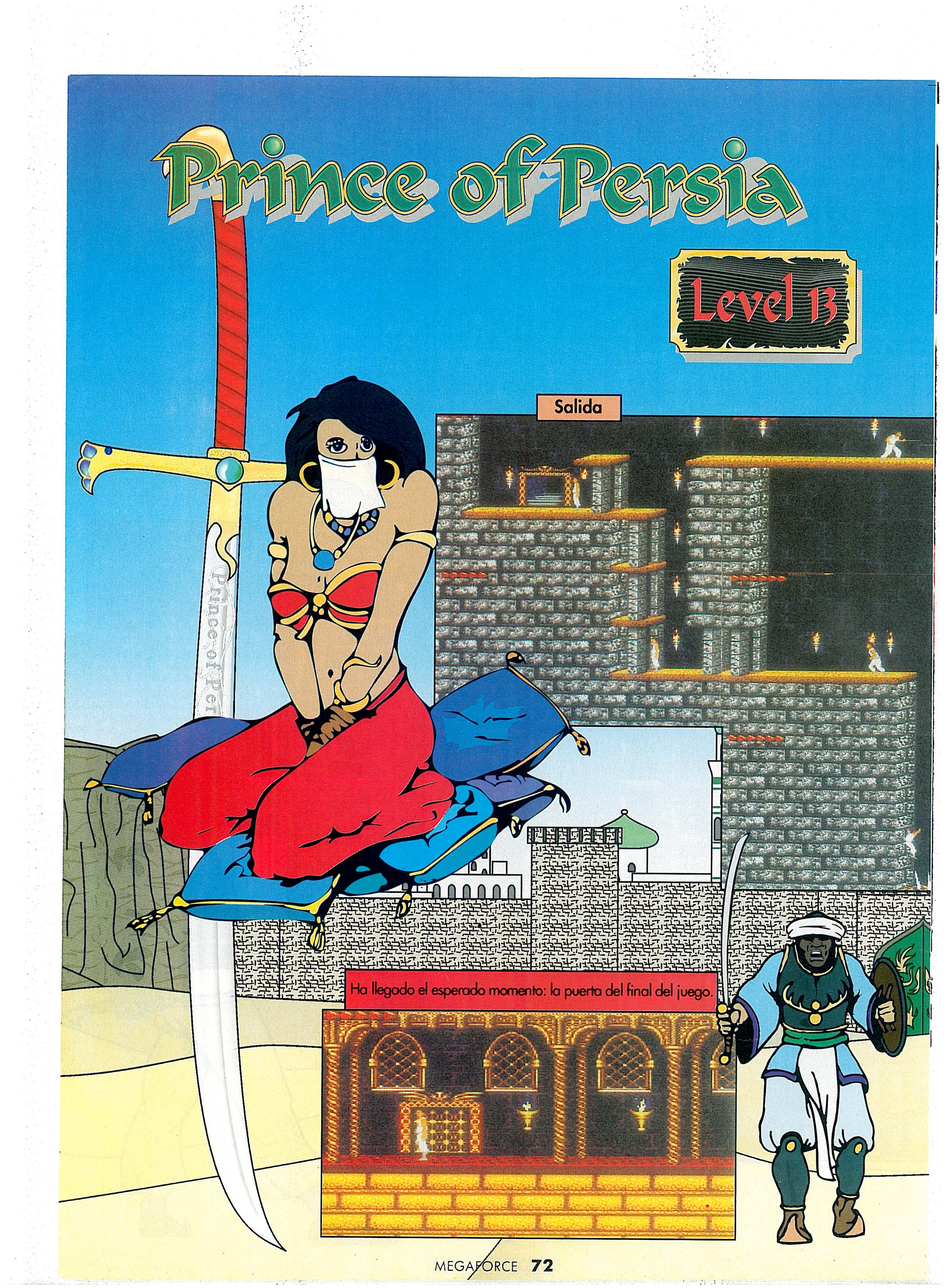

Llegar hasta donde está la poción no tiene problemas. La parte de la derecha de esta poción es accesible, aunque totalmente inútil.
B
A
En este lugar la puerta cerrada te impedirá avanzar como de costumbre. Ve a la pantalla de la derecha, sube a la plataforma más alta y da un salto sin impulso hacia la izquierda. Llegarás a la misma posición que tiene el personaje de la foto. Lo único que te queda es subir y matar al enemigo.
Aquí tienes la baldosa que te abrirá la puerta de salida. Para llegar a ella, hay que dejarse caer al fondo, donde está el guardia, pero a base de saltos verticales.
No se te ocurra llegar por arriba si no has matado antes al guardián de la parte de abajo. Si te dejas caer por su lado, te matará.

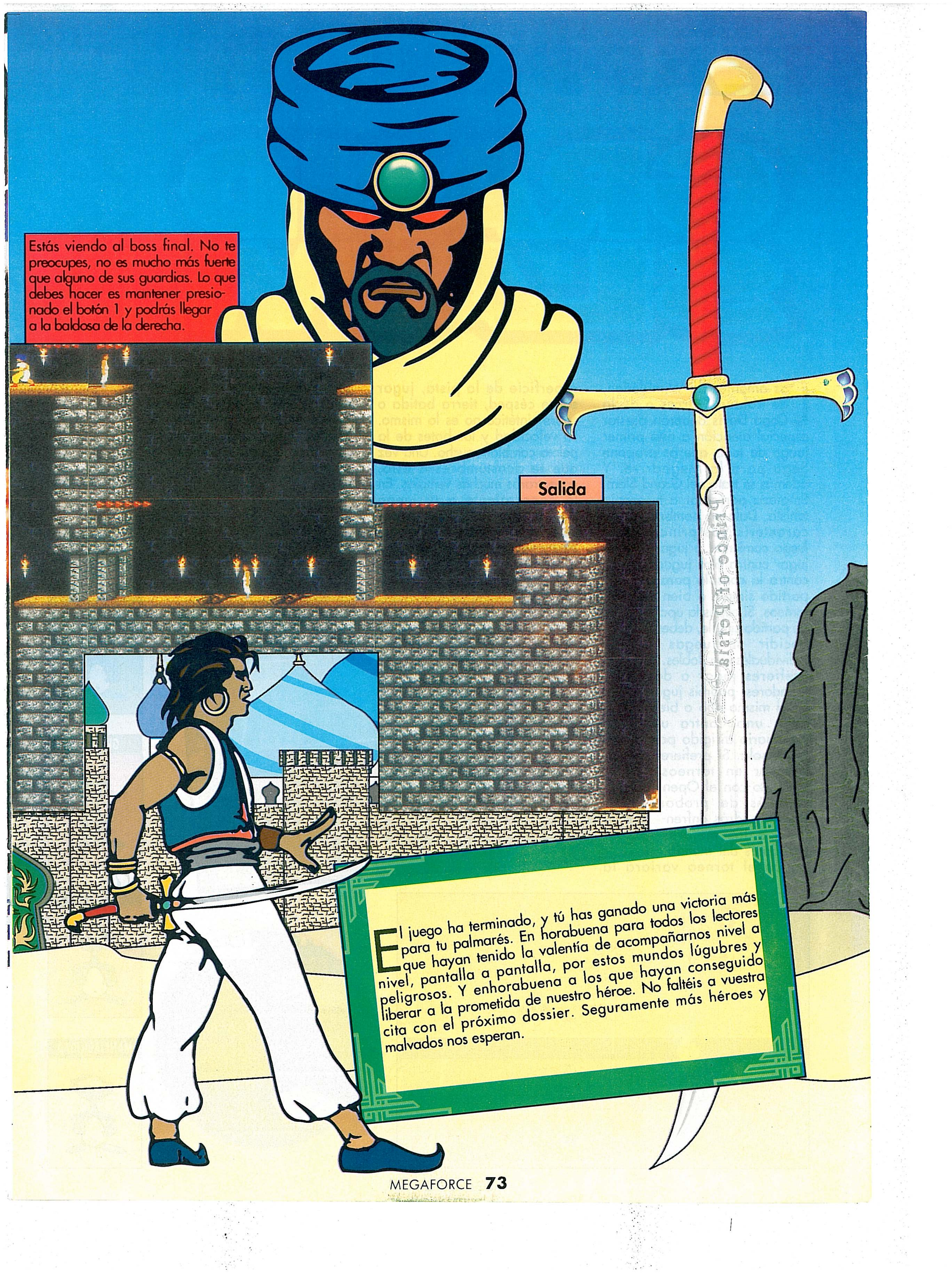

Salida
Puedes coger esta poción desde el principio de esta fase. Lo único que has de hacer es dar un salto sin impulso hacia la plataforma de la derecha. Puedes ir seguidamente por arriba, pero cuidado con las baldosas que se caen.
Es igual que para el otro guardia: desde que subes, deja pulsado el botón 1 para librarte de él lo más rápido posible.
A


Antes de saltar, piensa también en abrir la puerta de la derecha. Para ello hay que ir hacia la baldosa que hay a la izquierda del hueco. Vuelve en seguida a la pantalla de la izquierda para coger impulso. Tienes que hacer salto con impulso, ya que si no, caerías en la fosa, ya que las baldosas de la izquierda se hunden.
A
Level 11
Vete hacia la derecha todo lo que puedas en esta pantalla, para que las baldosas caigan. Sólo te queda ir a la baldosa que te abra la puerta de salida.
Salida


Level 12
Salida
Salta sin impulso hacia la izquierda y verás cómo aparece una plataforma sobre tus pies. Salta de nuevo y llegarás al nivel siguiente.
Puedes repeler el combate ayudado por tu espada, aunque necesitarás algo más de fuerza para librarte de uno de los demonios del juego. Es un gran momento.



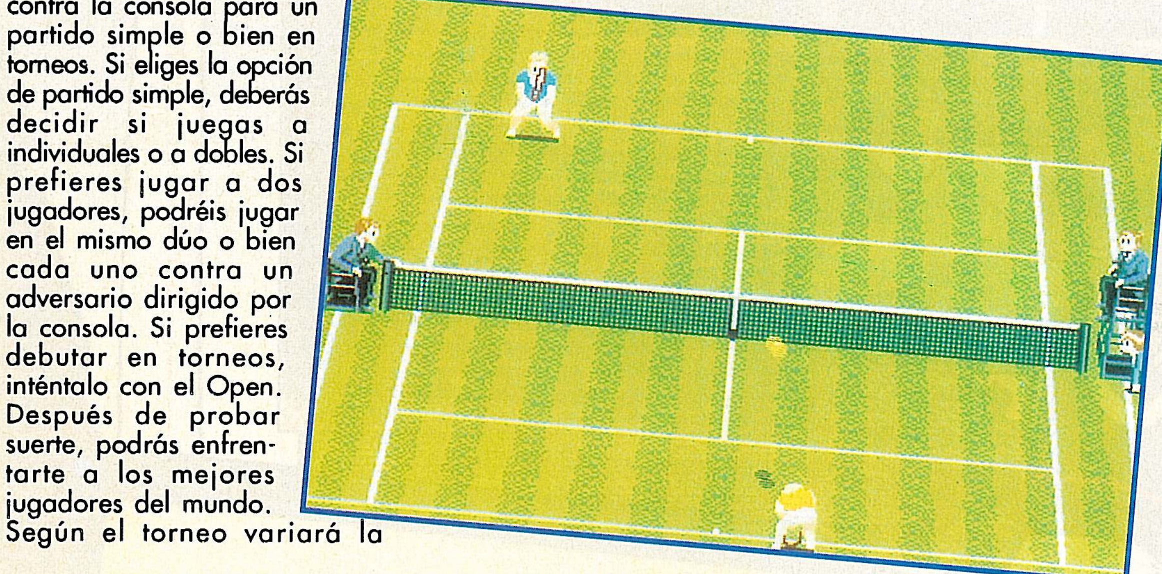

Prince of Persia
Level 13
Salida
Ha llegado el esperado momento: la puerta del final del juego.
Prince of Per

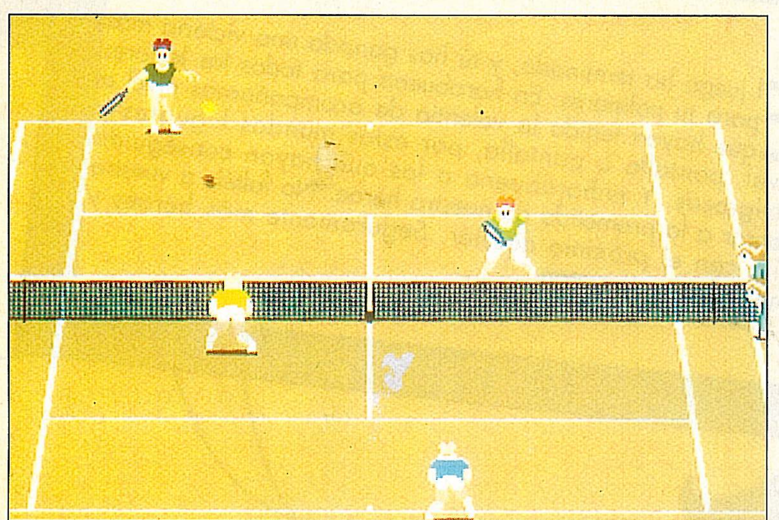

Estás viendo al boss final. No te preocupes, no es mucho más fuerte que alguno de sus guardias. Lo que debes hacer es mantener presionado el botón 1 y podrás llegar a la baldosa de la derecha.
Salida
El juego ha terminado, y tú has ganado una victoria más para tu palmarés. En horabuena para todos los lectores que hayan tenido la valentía de acompañarnos nivel a nivel, pantalla a pantalla, por estos mundos lúgubres y peligrosos. Y enhorabuena a los que hayan conseguido liberar a la prometida de nuestro héroe. No faltéis a vuestra cita con el próximo dossier. Seguramente más héroes y malvados nos esperan.

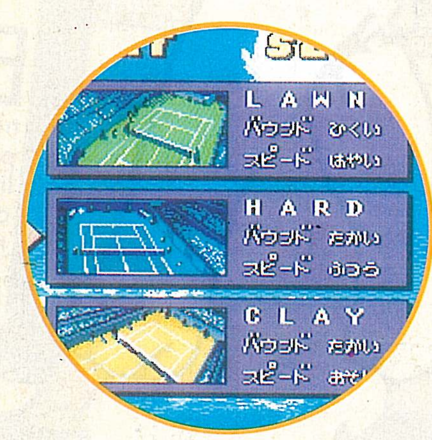


GRAND SLAM

Los amantes de Wimbledon, de Roland Garros o de la Copa Davis deberán prestar especial atención a este primer juego de tenis que os propone Sega para la Megadrive. Y además se trata del Grand Slam. Empieza por crear a tu propio tenista. Dale un nombre y unas características principales y luego comienza a jugar. Puedes jugar contra otro jugador, contra la consola para un partido simple o bien en torneos. Si eliges la opción de partido simple, deberás decidir si juegas a individuales o a dobles. Si prefieres jugar a dos jugadores, podréis jugar en el mismo dúo o bien cada uno contra un adversario dirigido por la consola. Si prefieres debutar en torneos, inténtalo con el Open. Después de probar suerte, podrás enfrentarte a los mejores jugadores del mundo. Según el torneo variará la superficie de la pista, jugar sobre césped, tierra batida o sobre sintético no es lo mismo. La velocidad y los botes de la pelota cambian mucho. Una vez que te acostumbres a esto, encontrarás muchas ventajas. En lo concerniente a tu juego podrás estar satisfecho: golpes de derecha, revés, smash, globo, lanzamientos rápidos... etc. Una vez que manejes bien todas estas técnicas podrás acabar el torneo sin ningún problema. Si quieres jugar al tenis sin salir de tu casa, aquí tienes tu oportunidad.







EDITOR
ELECTRONIC
ARTS

SONIDO



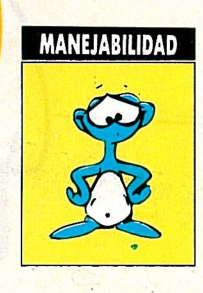
GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD



ZAPPING MEGA DRIVE

Aunque esta simulación de carreras de Fórmula 1 lleva el nombre de la firma Ferrari, los amantes del Fórmula 1 podrán jugar también con otras escuderías como la McLaren. Piensa que te ofrecemos una veintena de circuitos internacionales que podrás disfrutar de manera individual o bien con dos jugadores simultáneos. Pues sí, es la primera vez que vuestra consola Megadrive os permite lanzaros al desafío con alguien más, y así poder disfrutar de este juego compañero que jugará simultáneamente en la misma pantalla. Para lograrlo, sólo tienes que empezar el juego eligiendo la opción Time Trial, lo que os permitirá jugar con dos coches y enfrentaros en un frenético duelo.

Si has elegido esta opción verás que la pantalla de juego se divide en dos partes iguales que muestran el circuito visto por los dos pilotos. También podrás ver como tu contrincante te adelanta en un viraje y como lo puedes perseguir para darle alcance y sobrepasarle. Los circuitos están en 3D y los vemos desde una perspectiva general, como lo veria realmente un piloto en su bólido. Si por el contrario prefieres jugar solo, selecciona la opción Grand Prix World Championship, que te llevará a recorrer los circuitos internacionales (son una copia exacta de los verdaderos), con vueltas de clasificación, vueltas de competición y con todos tus contrincantes en la parrilla de salida. Si no quieres llevar a nadie delante, puedes entrenarte en el circuito que elijas, para ello selecciona la opción Practice Race. ¡Pero esto no es todo! Además puedes cambiar a tu gusto la palanca de cambios para una mejor manejabilidad y así mismo modificar tu F1 como se hace en la realidad: frenos, suspensión, neumáticos, cambio automático o no, el tipo de motor... etc. Aquí tienes uno de los más emocionantes juegos de carreras, sobre todo si compites con dos jugadores.



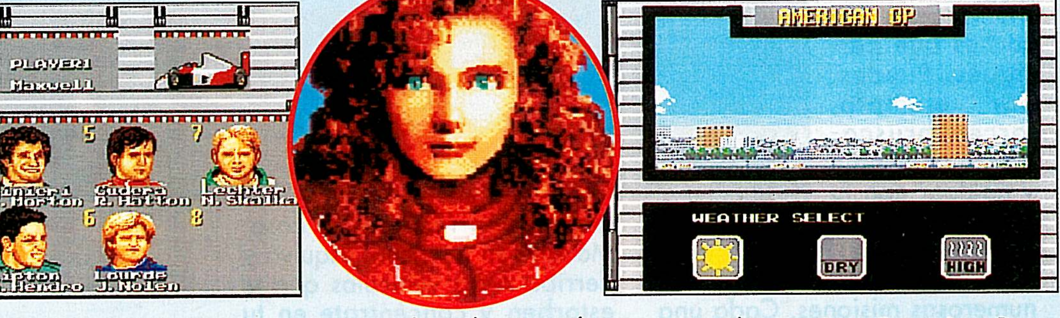
EDITOR FLYING EDGE

SONIDO



GRAFISMO

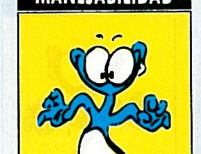




ANIMACION



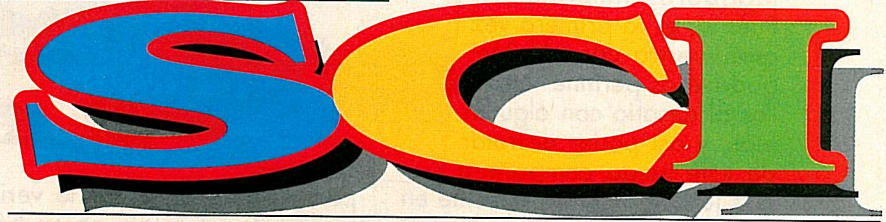
MANEJABILIDAD







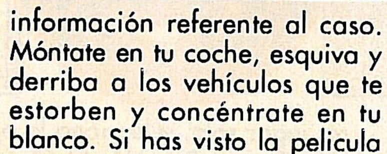




SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

Has sido trasladado a la brigada S.C.I. Después de tanto esperar este ascenso por fin ha llegado. Ahora tendrás que enfrentarte a persecuciones infernales a toda velocidad y a usar tu ingenio e imaginación. Hay muchos criminales sueltos por la calle y tu misión será encontrarlos y encarcelarlos. Esto te recordará a Out Run en lo que se refiere a las persecuciones, pero S.C.I. aporta un toque de acción suplementario. Esta vez tu coche va armado. Puedes disparar a los coches que persigues. Puedes, por ejemplo, torcer bruscamente el volante y golpear con tu parachoques. Este es un buen método para hacerte respetar... Serás enviado a numerosas misiones. Cada una de las veces deberás capturar a un individuo específico, y tendrás a tu disposición toda la información referente al caso. Móntate en tu coche, esquiva y derriba a los vehículos que te estorben y concéntrate en tu blanco. Si has visto la pelicula Mad Max sabrás como debe hacerse una persecución rápida y eficaz. No olvides que tienes limitado el tiempo en cada misión, así que no te distraigas demasiado. La huída de uno de tus enemigos será considerada como un fracaso. Pero "fracaso" es una palabra que no exite en tu vocabulario, así que ¡a correr...!





EDITOR
SEGA

SONIDO

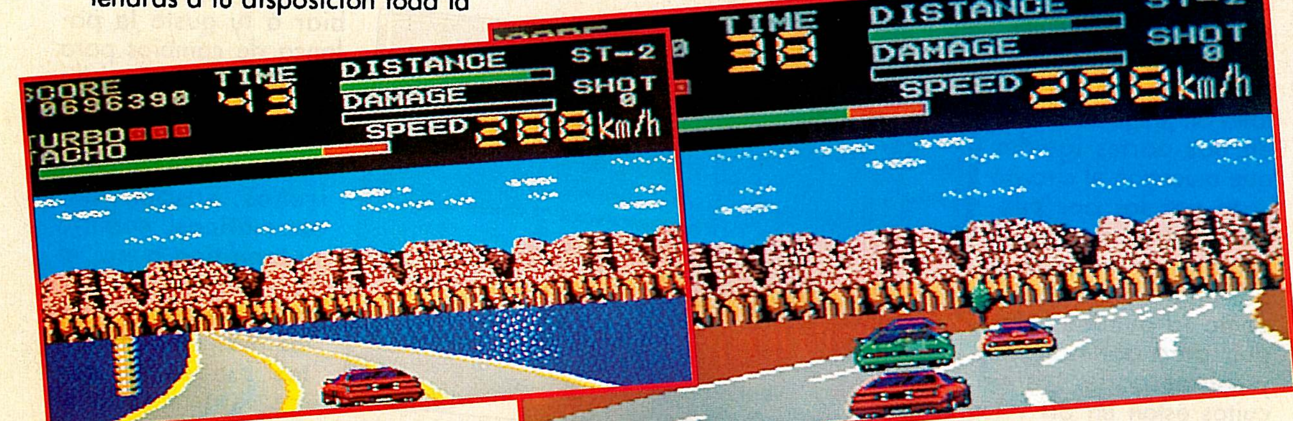
GRAFISMO

ANIMACION



MANEJABILIDAD

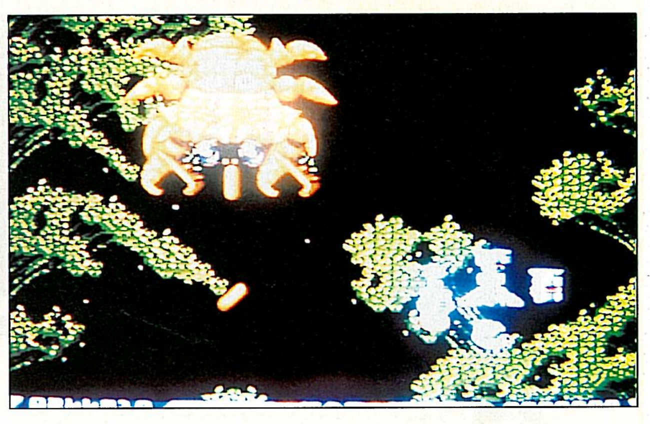






XENON 2

Estamos seguros de que al comenzar este juego de Virgin Games habrá algo que te resultará muy familiar. De hecho, se trata de su banda sonora que no es otra que la de "Megablast" del grupo Bomb The Bass. Durante todo el juego podrás, si quieres y lo deseas, vibrar al son de esta música. El fin del juego es simple, único y muy concreto: sobrevivir en la jungla interestelar. Se trata de un juego de shoot-them-up del más puro estilo. El juego se desarrolla en un scroll vertical, y debes comandar una nave a través de las distintas pantallas. Cuando veas las primeras pantallas puedes pensar que se trata de uno de esos juegos clásicos en su género, pero una vez que vayas avanzando te darás cuenta de que contiene muchas novedades de lo más original. Primeramente puedes escabullirte sin ningún decoro, colocándote en la parte de abajo de la pantalla. Pero sólo puedes utilizar esta maniobra unos pocos segundos, después de los cuales te encontrarás rodeado en un callejón sin salida, o disparando a tus adversarios más rezagados. Interesa mucho que trates de destruir de cualquier manera a todos lo enemigos que aparezcan en la misma oleada, porque si lo consigues, obtendrás unas bolas que contienen sacas con cuantiosas recompensas. Este dinero, te servirá para comprar armas complementarias y diversas cosas en las tiendas que encontrarás en el medio de los niveles. La clave de estas transacciones está en que puedes vender las armas que te queden para comprar otras cosas que en algunos momentos te serán muy útiles. La segunda originalidad del juego reside en el asombroso número de planetas que puedes visitar en el juego. Verdaderamente dan una impresión muy profunda y mucha vida a este juego. Hazte camino a través de las hordas de enemigos y recolecta todos los ítems que puedas y no olvides las bolas...



No dejes escapar a ningún enemigo de esta oleada porque esa es la única manera de obtener la bola que dará el dinero. No dejes ni un solo enemigo.



Acabas de pasar por una de las tiendas interestelares y habrás hecho muchas compras. Ahora tienes en tu poder un súper cañón que hará que se hable mucho de ti.





Las serpientes no sólo reptan por los desiertos. También nos las podemos encontrar en el espacio...



Si no quieres continuar por este pasillo, lo único que tienes que hacer es volver sobre tus pasos. Para conseguirlo, coloca tu nave lo más abajo que puedas y así irás marcha atrás.

EDITOR
VIRGIN GAMES



SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD



ZAPPING







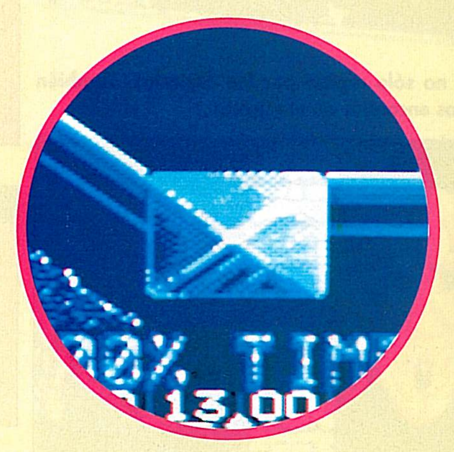
Utiliza los constructores de escalera para pasar los abismos. A los Lemmings que no han conseguido pasar, hazlos explotar, ya no te sirven para nada.

Resguárdate de la explosión de los Lemmings. Para derribar el muro la única solución es explotar a algunos Lemmings. No se puede hacer la tortilla sin cascar los Lemmings



Lemm

Nadie, aparte de ellos mismos, conoce el idioma que hablan los Lemmings. Son unos animales que sólo se pueden ver en la costa escandinava. Los Lemmings a los que nosotros nos referimos, son unas pequeñas criaturas verdes y azules, bastante tontorrones y que avanzan siempre en línea recta sin ninguna preocupación aparente. Si una gruta o abismo aparece en la trayectoria de su

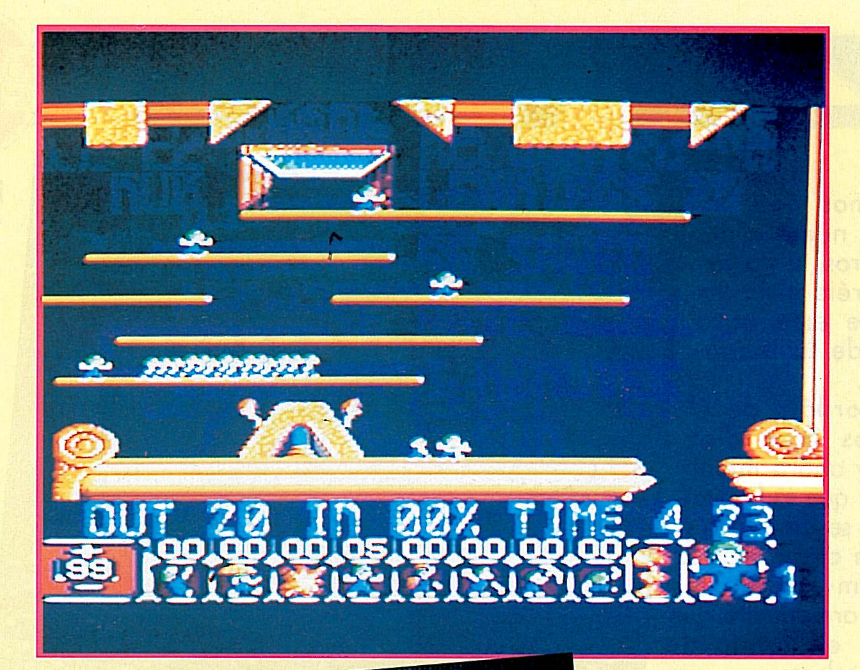


camino... morirán silenciosamente.

Es tan simple como suena. Para evitar la extinción de la raza, debes ser tú el encargado de protegerlos. Para conseguirlo, debes guiarlos para que lleguen a buen puerto. En cada uno de los niveles, debes dar instrucciones a los Lemmings que más te gusten para que influyan en las decisiones de los demás. Por ejmplo, si se van directo a un



abismo, deberás nombrar a uno de ellos "parador", para que los demás no sigan adelante y caigan. Para ello, este Lemming hará que los otros choquen con él y simplemente den la vuelta... Los niveles a los que se enfrentan son muchos y se suceden en un scroll horizontal. Debes saber que la dificultad de los mismo aumenta progresivamente. La verdadera dificultad del juego estriba en que las instrucciones que puedes darles están muy limitadas. Los paracaidistas, los zapadores, lo paradores, los escaladores, los que construyen escaleras, los explotadores.... y todas las demás acciones están limitadas. Además no todas las intrucciones están disponibles. Debes hacer funcionar tu imaginación. Para cada nivel de los Lemmings hay una música diferente y todas son muy entretenidas. Por ejemplo, en la primera pantalla marcharán a ritmo de cancán. Ya que la dificultad va en aumento, tú también deberás ir aumentando tu astucia, con el fin de conseguir que los Lemmings siempre lleguen a su casa. Seguro que te estás preguntando cómo se verán estas pequeñas criaturas en la versión del juego para Game Gear... Pues ¡estupendamente! Este juego se ve particularmente bien en nuestro pequeños portátiles. Además es especialmente divertido jugar mientras caminas o vas en el metro. Los Lemmings te harán pensar mucho y pasarte horas y horas cavilando.



De ti depende el ritmo de llegada de los Lemmings. Vigila la compacta masa de criaturas que se te viene encima.

nings

Aquí debes utilizar a los cavadores, ten en cuenta que tan sólo estás en los primeros niveles...

LAS FOTOS ENMARCADAS EN ROJO PERTENECEN A LA MASTER SYSTEM, EL RESTO A LA GAME GEAR

EDITOR SEGA

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION

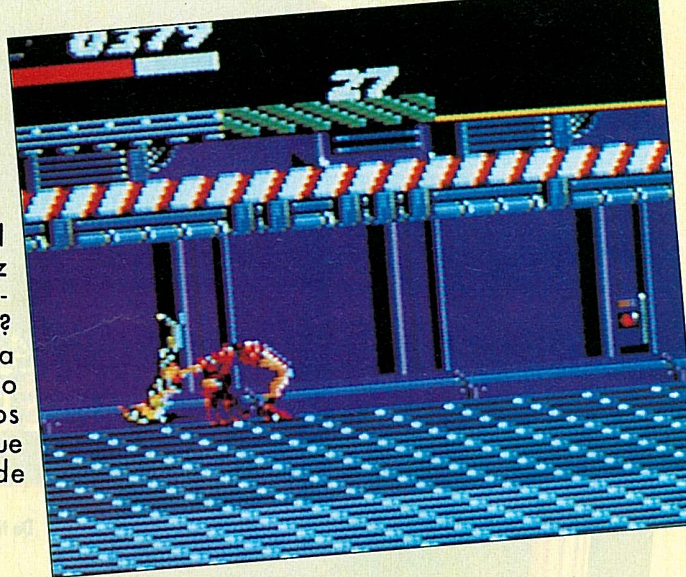


MANEJABILIDAD



ZAPPING

GAME GEAR



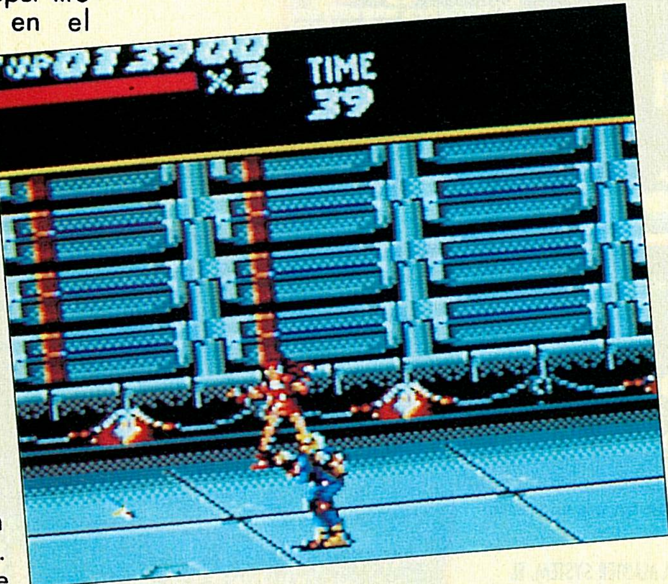
Sabemos que un gran número de vosotros, si no todos, habréis oído ya hablar de esta obra maestra de la Megadrive.
Si os acordáis de él cerrar los ojos diez minutos, y ahora imagináoslo. ¿A que es bonito? Este juego se desarrolla a la manera de un clásico shoot-them-up, con los bonos de armamento que aparecen en forma de esferas de colores.

STREETS OF RAGE





Es posible disparar un súper tiro apoyando el dedo en el disparador o tirar normalmente. Las armas son muy variadas, pero la mejor de todas es un rayo láser de color rojo, que atravesará la pantalla para acertar el blanco. Las nubes pasan de un tono gris anaranjado a otros colores más claros mucho más agradables, sin que el juego se detenga.
El segundo nivel propone una progresión de pantallas horizontales en medio de una ciudad. Cuando llegues, verás que hay muchas innovaciones en el juego y que es verdaderamente apasionante.



EDITOR
SEGA

SONIDO



GRAFISMO

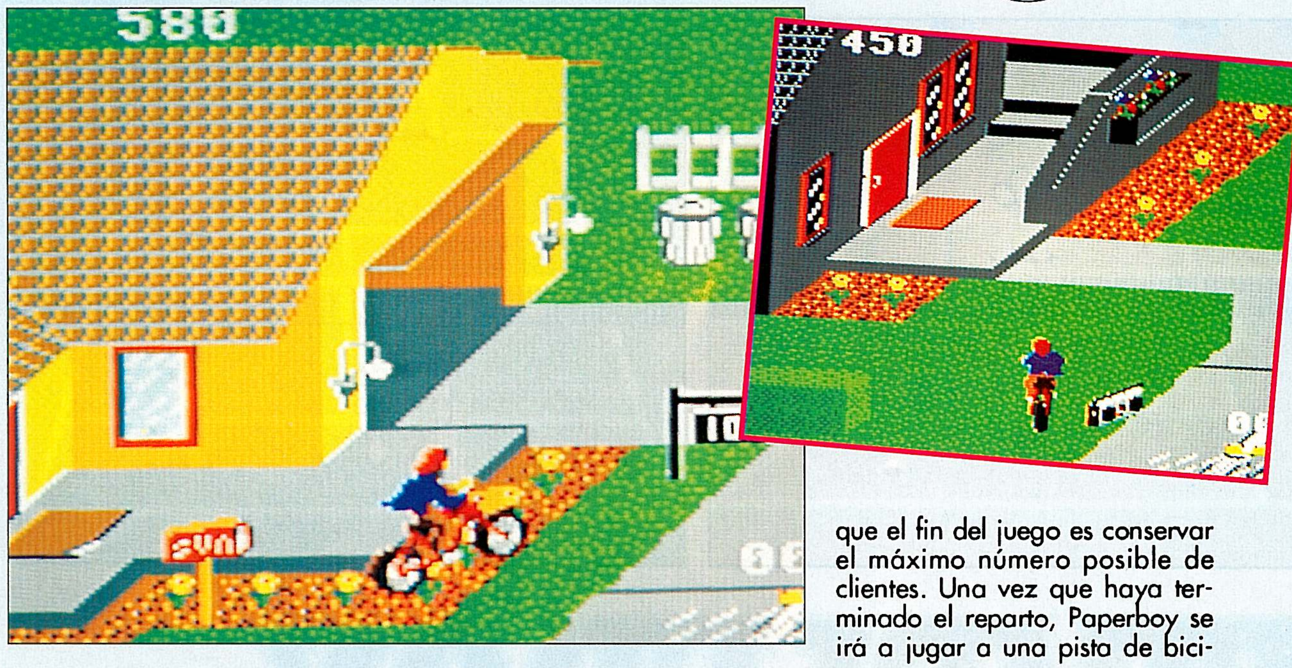
ANIMACION



MANEJABILIDAD







que el fin del juego es conservar el máximo número posible de clientes. Una vez que haya terminado el reparto, Paperboy se irá a jugar a una pista de bici-

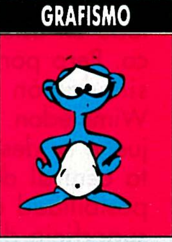
PAPERBOY

EDITOR
TENGEN

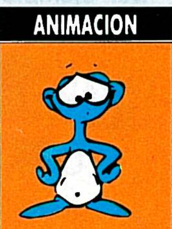
SONIDO



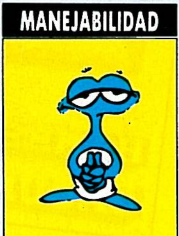
GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD

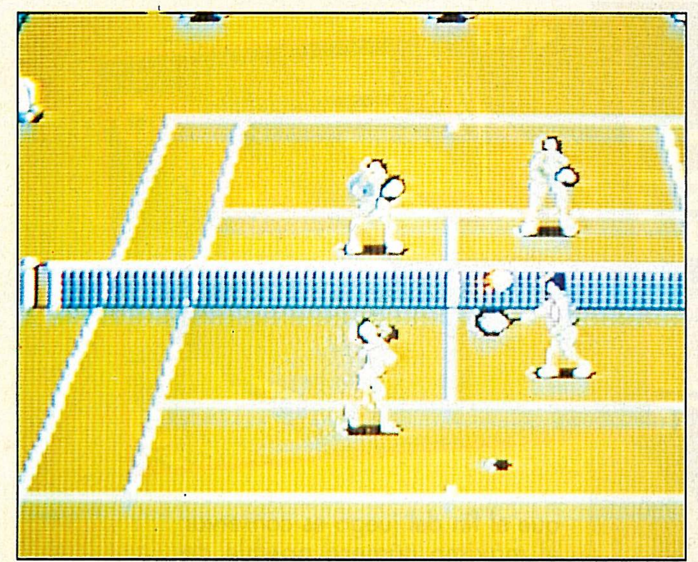


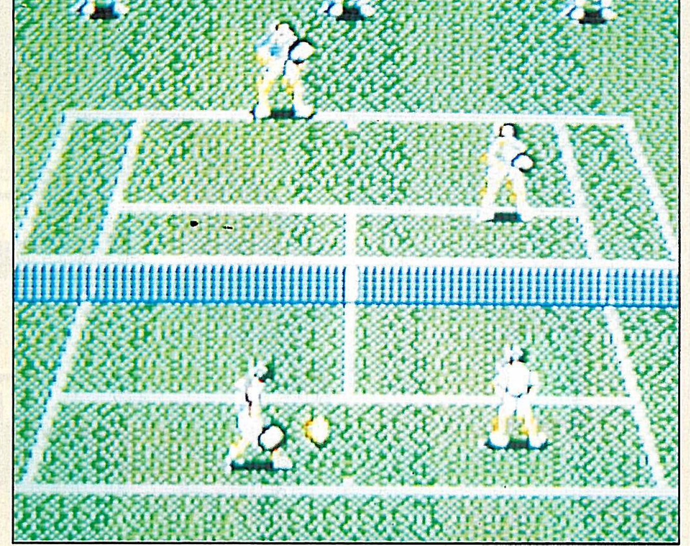
Ser repartidor de periódicos no es un trabajo muy tranquilo... Si quieres comprobarlo no tienes más que echar un vistazo a Paperboy. Un adolescente en bicicleta da vueltas repartiendo periódicos. Pero desgraciadamente para él, los lugareños no son inofensivos. Vecinos locos, cadáveres deambulantes, segadora, coches, vehículos... la lista de trampas es interminable. Como podrás imaginar, deberá sortear todos estos obstáculos para entregar los periódicos correctamente. Sospechando que hay toda clase de peligros detrás de las esquinas, nuestro repartidor no meterá los periódicos en los buzones, sino que los lanzará hábilmente cerca de éstos. Pero aún así, tendrá que vigilar los lanzamientos para no romper ningún ladrillo, o simplemente para no errar el blanco. Cada cosa que rompa supondrá un cliente menos. ¿Cuánto tiempo logrará conservar a estos clientes? ¿Una semana? Eso sería sin duda un resultado bastante bueno. Ya habrás comprendido

cross. Tendrá que tener cuidado para no caerse, prestar atención a las curvas peligrosas y a las trampas de salto. Al empezar a jugar, podrás elegir entre tres calles diferentes, cada una representa un nivel distinto de dificultad. En el nivel más duro tendrás un montón de obstáculos en la calle. Los niños en cochecitos, los buzones, los cadáveres y todos los otros estarán como enloquecidos. Sólo hay un modo de definir este nivel: como el vivo reflejo del infierno.





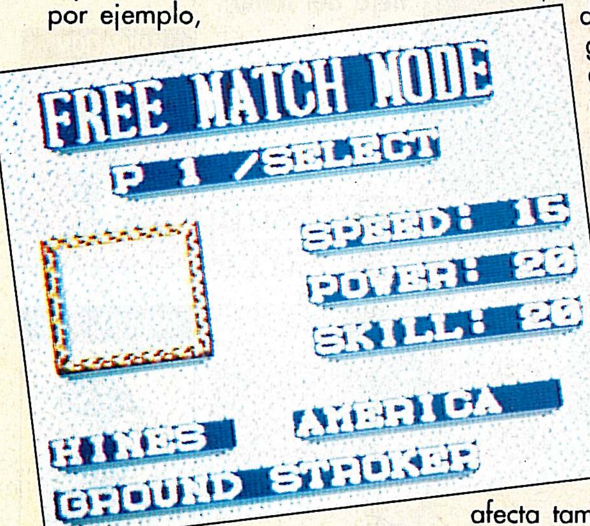




WIMBLEDON

Quizá muchos de vosotros, que habéis ido con la consola portátil Game Gear a todas partes en estas vacaciones, hayáis echado en falta jugar de vez en cuando a un deporte como es el tenis, sobre todo en este verano tan olímpico. Pero por fin ha llegado una simulación de tenis, llamada Wimbledon. Como es lógico, el juego se desarrolla sobre la pista central de Wimbledon, con posibilidad de jugar sobre una superficie distinta a la hierba, por ejemplo, sobre tierra batida.

El juego comienza con la elección del tenista, al que le daremos desde un nombre hasta un color de la piel (ojo con la elección, porque en sucesivos juegos podremos encontrarnos de nuevo al mismo jugador). También se elige el tipo de partido, en exhibición o en torneo, e incluso el número de jugadores (individual, por parejas contra la máquina). El juego se ve en tres dimensiones isonométricas, exactamente igual a como se vería en una retransmisión televisiva de un partido de verdad. El realismo afecta también a los golpes: se admite cualquier golpe que esté reconocido en el tenis, desde los envíos derechos desde el fondo hasta los reveses, los mates y otros. Para ganar, habrá que aguantar bien al contrario, haberse entrenado para dar buenos servicios y elaborar tácticas de juego.



EDITOR
SEGA

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



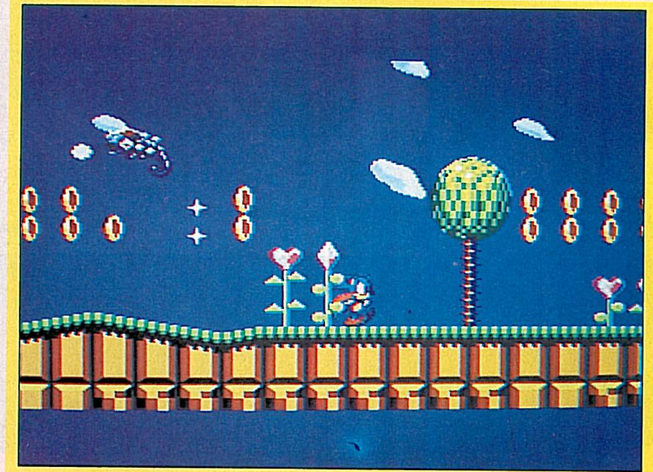
MANEJABILIDAD

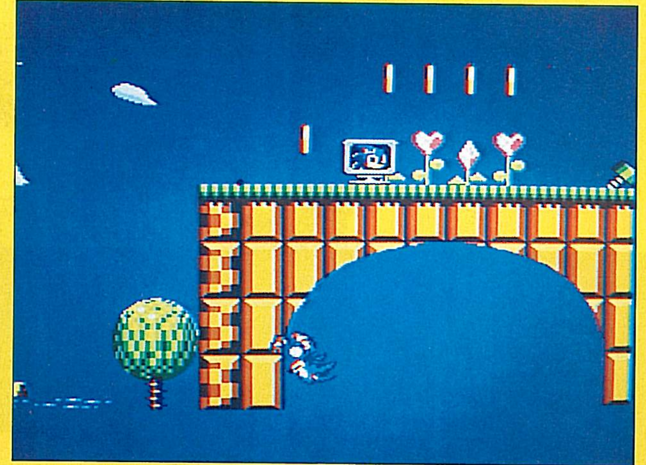


ZAPPING MASTER SYSTEM



Los Segamaníacos estarán contentos porque aquí llega este juego para todos aquellos que tienen una Master System, Sonic II iba a estar reservado sólo a los propietarios de la Megadrive... Vuestra Master System va a hacer que paséis muy buenos ratos con este pequeño erizo, además será la punta de lanza de todos los juegos Sega para el mundo entero.



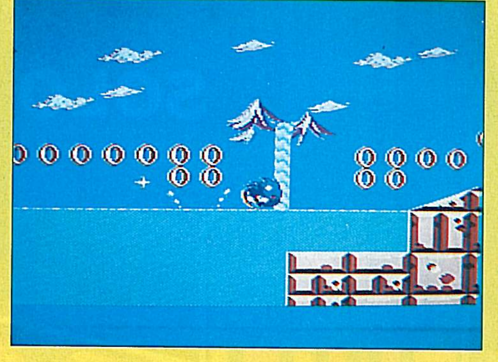


El vértigo se consigue a plena velocidad y con la cabeza al revés (se llama looping). Coge los bonos que se encuentran arriba. Sonic no se toma las cosas con calma en esta aventura, siempre está corriendo.

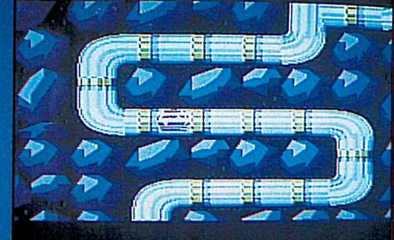
Todo el mundo ha trabajado mucho para poder ofreceros esta versión de 8-bits que ha dejado impresionados a toda la redacción de Megaforce. Pero las sorpresas van más allá, ya que no se quedan en Sonic, sino que siguen con el gran número de niveles y escenarios que tiene el juego. El desarrollo del juego es muy similar al del episodio anterior; no se ha cambiado nada en lo que se refiere al movimiento de Sonic. Deberás girar al erizo a través de zonas divididas en subniveles que terminan con un boss. Tienes que recuperar todos los anillos y puedes moverte a



Puedes rebotar en el agua, pero también puedes hundirte y nadar. Los bonos son la clave para aquellos que sepan contener la respiración.



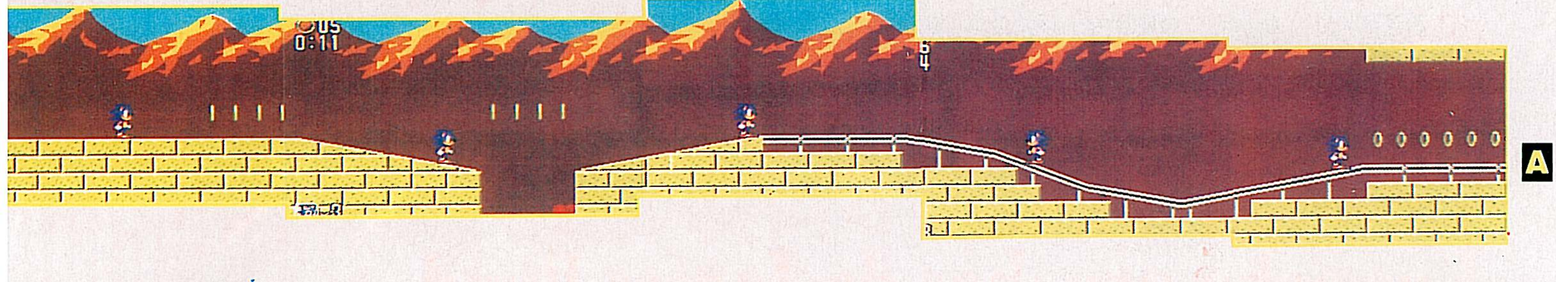




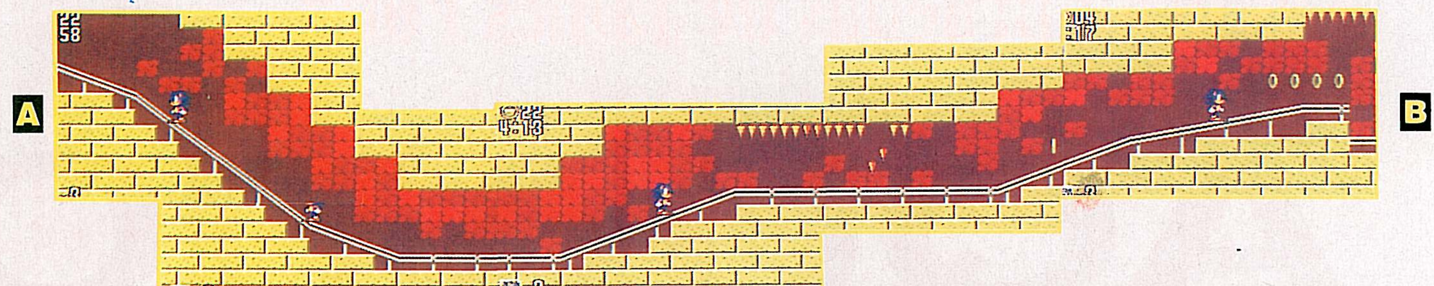
Aquí no tienes mucho que hacer porque Sonic está atrapado en los conductos de tuberías gigantes.



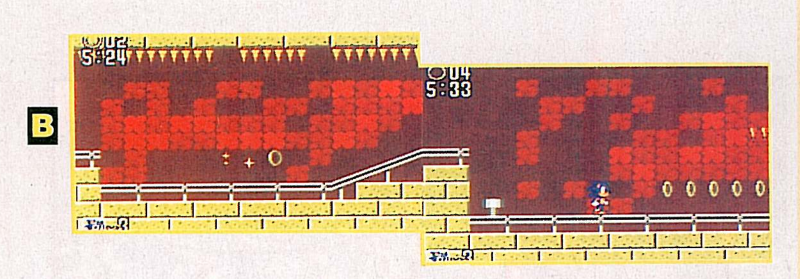
Sigue la flecha... y no te olvides de coger los anillos que hay en este nivel.

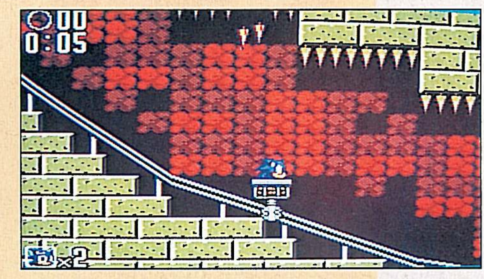


A



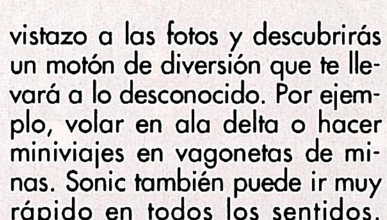
B





Una zona subterránea que transformará a Sonic en un minero. Para usar el vagón basta con saltar dentro de él. Ten cuidado con los pinchos que hay sobre la vía, si vas muy despacio pueden caerte encima y quitarte una vida.

velocidad superSONICa. Así que Sega nos presenta un juego que contiene todas las cosas buenas de la primera parte y un millón de novedades y sorpresas que los más hábiles descubrirán con un cierto esfuerzo. Echa un vistazo a las fotos y descubrirás un motón de diversión que te llevará a lo desconocido. Por ejemplo, volar en ala delta o hacer miniviajes en vagonetas de minas. Sonic también puede ir muy rápido en todos los sentidos.

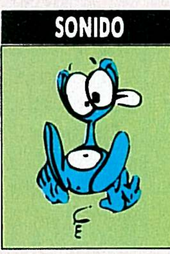


Puede nadar para conseguir los 1-UP e incluso romper los muros para poder atraversarlos y descubrir zonas secretas. Además, Sonic no está solo en esta aventura: le acompaña un pequeño compañero de viaje...



EDITOR SEGA

SONIDO



GRAFISMO

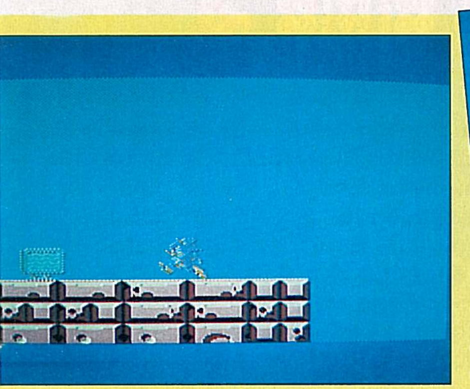


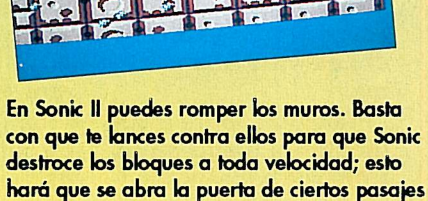
ANIMACION



MANEJABILIDAD





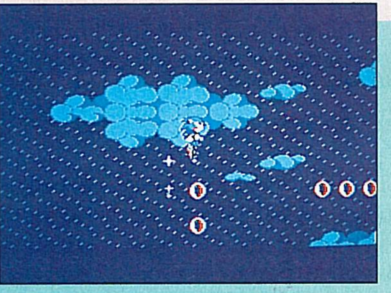


En Sonic II puedes romper los muros. Basta con que te lances contra ellos para que Sonic destroce los bloques a toda velocidad; esto hará que se abra la puerta de ciertos pasajes secretos.





Una de las novedades de Sonic II: el vuelo en ala delta para los más arriesgados. Si te caes del ala podrás recuperarla más adelante.

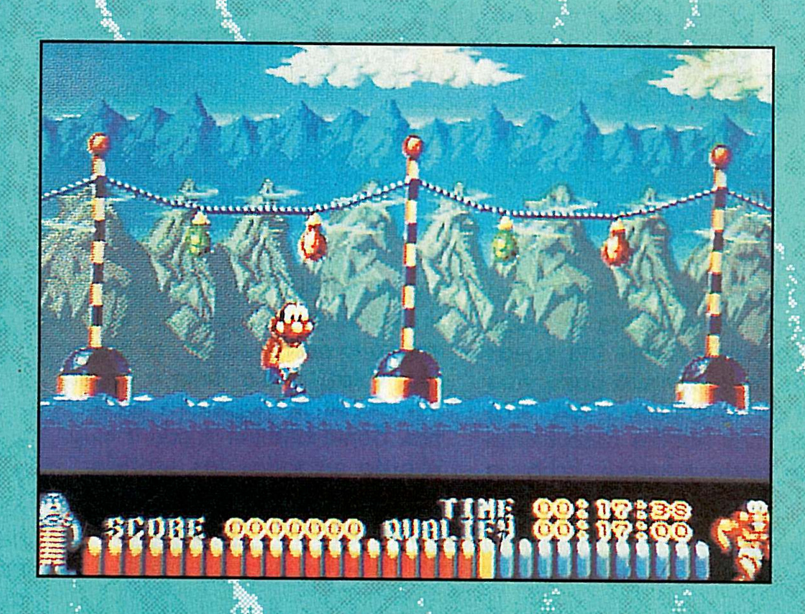


Lo que predomina en este nivel es la lluvia. Está lejos de "Green Hills Zone" toda primorosa y soleada bajo el azul del cielo. Aquí las gotas de lluvia caen durante todo el nivel.

REPLAY

Las ocho pruebas de James Pond

AQUATIC



Estamos ante un juego eminentemente divertido. Si James Pond resulta un agente secreto de lo más pintoresco, su pandilla acuática es lo más parecido a un motín en el acuario. Junto a Pond se dan cita para intervenir en este juego personajes tan distintos como una estrella de mar o un tiburón, pasando por una simpática foca, todos ellos con el denominador común de ser animales acuáticos y la mar de divertidos.

Dada su extracción social, los eventos deportivos en los que participan todos ellos no podían desarrollarse en otro medio que en el agua. De ahí su nombre, Juegos Acuáticos.

Pero, ¿qué pinta todo un agente



secreto como James Pond en unos Juegos Pezolímpicos? La razón es muy simple: sus superiores, después de las aventuras pasadas en el juego Robocod, han decidido darle unos días de vacaciones y no han encontrado mejor manera de conseguir disipar el aburrimiento que apuntarle a estas competiciones. Además, así se aseguran de que conserva la buena forma.

Pasemos ahora a comentar el juego en sí. Como ya habréis adivinado aquellos que todavía no conozcáis el juego, se trata de una especie de olimpíada marina, con sus pruebas, sus cronómetros, sus líneas de salida y sus podios.

Los juegos consisten en ocho deportes diferentes que, aunque parezcan un poco ridículos a las criaturas terrestres sirven para demostrar los niveles de habilidad, reflejos y potencia de los seres acuáticos.

Veamos ahora algunas de las pruebas. En primer lugar tenemos los 10 metros lisos, perdón, los 100 metros salpicando. Aquí Pond debe demostrar su habilidad superando a un enemigo tan difícil como la rana F-Fortesque.

Por lo que se refiere a la vigilancia de balones, la foca Ceceelia deberá estar muy atenta para evitar que los balones de playa lanzados por los desconsiderados humanos despierten a sus compañeras de su apacible siesta. La nariz se convierte aquí en un importantísimo elemento.

El salto de longitud nos presenta nuevamente a la rana F... sólo que esta vez competirá a nuestro favor. Este bicho verde tendrá que correr primero para luego, en el momento preciso dar el salto a la fama.

En el castillo Bouncy vuelve a ser el turno de Pond. Se trata de conseguir una elegante figura en los

REPLAY GAMES

trampolines (que, por cierto, son esponjas vivas). Las puntuaciones se consiguen a base de habilidad y de saber elegir el momento adecuado para dar un giro. Su actuación en seis categorías marcará el resultado global.

El tiro a la concha es otra de las divertidas especialidades. No vamos a extendernos mucho en esta parte del juego, pero sí diremos que es quizás una de las más difíciles. Quizá sea porque una ostra no es algo que se vea todos los días.



Competiciones secretas

Hay algunas pruebas más, pero lo mejor es que las descubráis por vosotros mismos. Sin embargo, recordad que todas las especialidades tienen su equivalente en el mundo real de los Juegos Olímpicos... o al menos algo parecido. Por eso es conveniente recordar lo que se debe hacer en Olympic Gold, un juego de sobra conocido por todos.

Como suponemos que ya estáis un poco versados en los objetivos del juego vamos a daros algunas pistas para que la carrera por el oro no sea tan difícil. En primer lugar, el mando de dirección simplemente sirve para llevar a nuestro jugador hacia la derecha o la izquierda; no tratéis de hacerlo saltar con él ya que será perfectamente inútil.

El botón A, lo mismo que el C, sirve para dar a nuestro agente secreto preferido la capacidad de ir mucho más deprisa. Es algo así como el "turbo". El botón B sirve para saltar, sin más.

Al seleccionar los componentes de tu equipo debes tratar de construir una escuadra equilibrada, de modo que piensa en las pruebas y elige a tus elementos pensando en ellas (es mejor utilizar las patas de una rana para saltar que la cola de un tiburón, ¿no?).

En el salto de longitud conviene elegir un ángulo de "despegue" adecuado, ya que como todo buen saltador sabe, la técnica y la elección de buenos parámetros es fundamental para conseguir buenos resultados.

Al competir en los saltos de esponja, conviene forzar un poco la máquina y tratar de conseguir buenas y difíciles figuras, ya que unos pocos puntos arriba o abajo pueden marcar la diferencia.

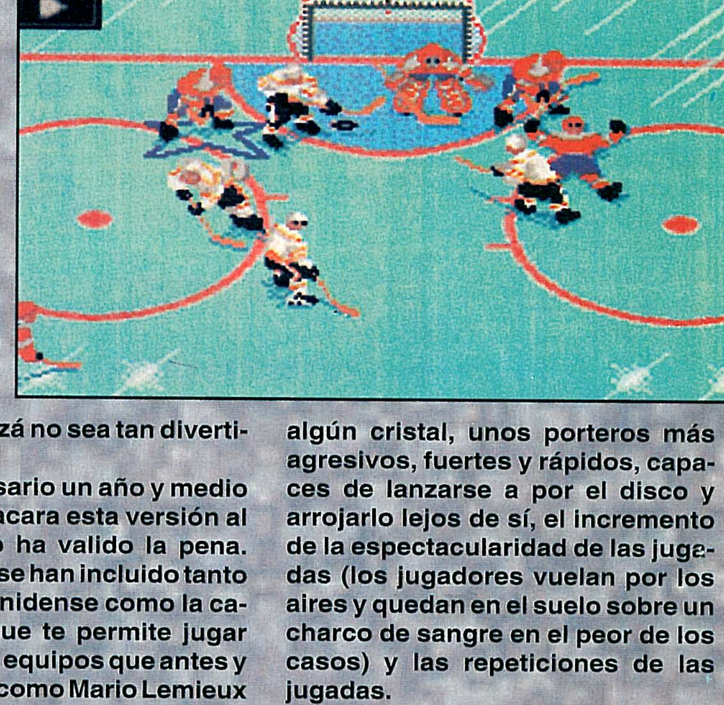
J. Torroja

Hielo Mortal

NHLPA Hockey 93

Muchos de vosotros recordaréis con cariño uno de los más exitosos juegos de la pasada temporada, el Ice Hockey de Electronic Arts, también conocido como NHLPA Hockey. Pues bien, los genios de esta compañía han dado una vuelta más a la manivela de su inventiva y presentan una nueva versión del juego más dinámica, atractiva y, por supuesto, violenta.

El objetivo del juego es muy simple: marcar más goles que el contrario. Y para conseguirlo, hay que ceñirse estrictamente a las reglas tradicionales de este deporte tan popular en la querida América. Por eso, se puede golpear al contrario, empujarlo contra las vallas e incluso organizar una tangana. También está permitido impulsar el disco (el puck) con la intención de conseguir un tanto, pero quizá no sea tan divertido.





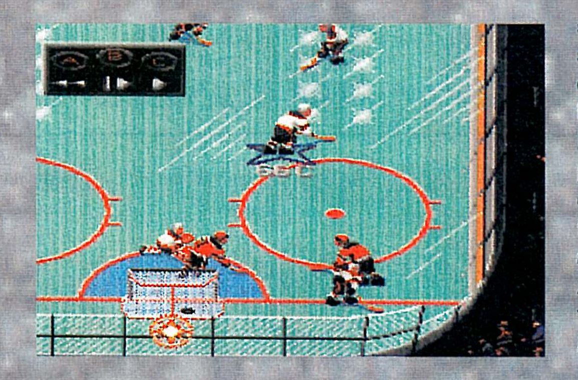
Ha sido necesario un año y medio para que EA sacara esta versión al mercado, pero ha valido la pena. Para empezar, se han incluido tanto la liga estadounidense como la canadiense, lo que te permite jugar con el doble de equipos que antes y con jugadores como Mario Lemieux o Wayne Gretzky. Para seguir, se han incorporado algunas características que hacen que jugar al hockey consolero sea mucho más divertido. Como remate, se ha incluido una opción que permite salvar los torneos y las configuraciones de los equipos, con lo que se aumenta el placer de jugar toda una temporada.

Entre las mejoras mencionadas cabe destacar las siguientes: una mayor potencia en los disparos, que puede dar lugar a la ruptura de algún cristal, unos porteros más agresivos, fuertes y rápidos, capaces de lanzarse a por el disco y arrojarlo lejos de sí, el incremento de la espectacularidad de las jugadas (los jugadores vuelan por los aires y quedan en el suelo sobre un charco de sangre en el peor de los casos) y las repeticiones de las jugadas.

Por lo que se refiere al juego en sí mismo, conviene conocer las reglas del hockey sobre hielo, ya que, en caso contrario, te encontrarás siempre con detenciones del juegos que no sabrás porqué están causadas.

De forma resumida, explicaremos algunas características de este juego, para que no te sientas tan perdido.

Después de cada infracción, un jugador de cada equipo se enfrenta al contrario en uno de los círculos



sas características de esta simulación. Para completar el efecto de estar jugando al hockey en un pabellón, Electronic Arts ha incluido la posibilidad de modificar el comportamiento del público. Basta con ir a la pantalla de análisis del público (Crowd Analysis) para cambiar el volumen del rugido de los hinchas.

Los controles son muy simples. El mando de dirección sirve para modificar la orientación de los movimientos, el botón A cambia las líneas de juego, el B controla los pases, los empujones y los golpes con el cuerpo, el C sirve para los disparos de muñeca y los golpes con la cabeza, y el de Start para detener el juego.

Suerte y al hielo.

J.T.R.

marcados en la pista a tal efecto. En este caso, lo mismo que al inicio del partido, debes ser rápido. Justo en el momento en que el disco toque el suelo debes tratar de golpear la bola, ya que si no lo haces se la llevará tu contrario.

No están permitidos los lanzamientos de un extremo al otro del campo. Si el disco cruza la línea central, la línea azul del otro equipo y la línea de gol, el puck quedará paralizado y se penalizará al infractor con un "cara a cara" en su terreno.

También hay que tener mucho cuidado con las situaciones de fuera de juego. Si un jugador llega a la zona de ataque antes de que lo haga el disco, el árbitro señalará la infracción, lo que dará lugar a una lucha en un círculo rojo.

Hay otras cosas que no puedes haces, o mejor dicho que no debes hacer, y que igualmente serán sancionadas. La mayoría se refieren al juego sucio, pero es mejor que descubras por ti mismo lo que puedes o no hacer.

De todas formas, si esto te resulta complicado puedes eliminar las reglas y jugar "a lo bestia". Quizá sea más divertido y, sobre todo, más espectacular.

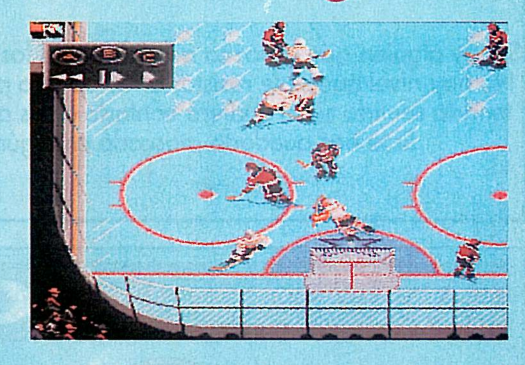
Para finalizar mencionaremos otra de las curio-

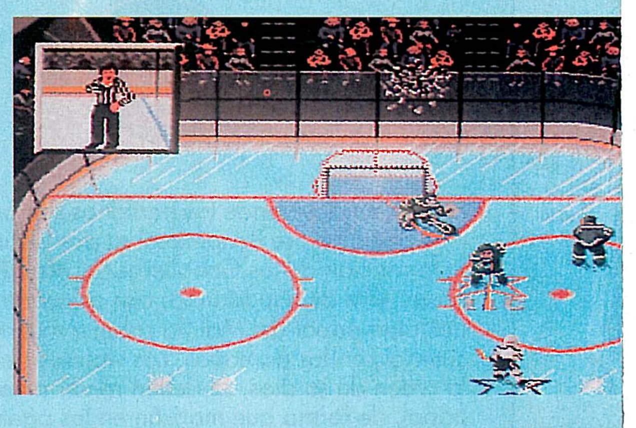
Lo que dicen las reglas

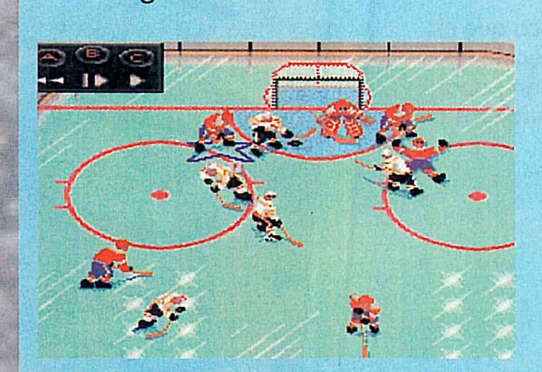
Si conoces bien las reglas del hockey, entenderás mucho mejor el porqué de cada acción y sabrás más o menos qué es lo que debes hacer y lo que no está permitido.

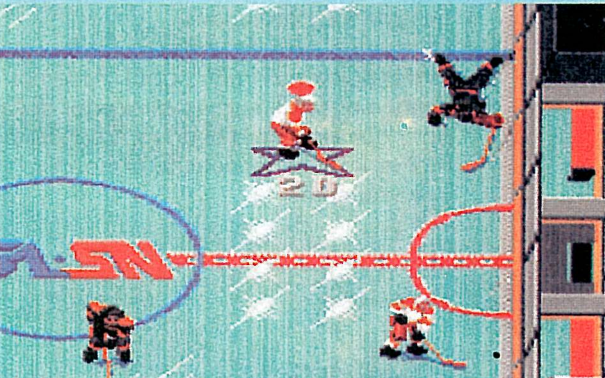
Algunas de las faltas más comunes son los lanzamientos de un extremo al otro del campo, que serán penalizados con un "cara a cara" en terreno propio, y las situaciones de fuera de juego, que también tienen su "castigo".

Ya sabes que después de cada infracción, un jugador se enfrenta a otro del equipo contrario en uno de los círculos de la pista que están marcados con ese propósito. Pero recuerda, también es posible jugar sin reglas.

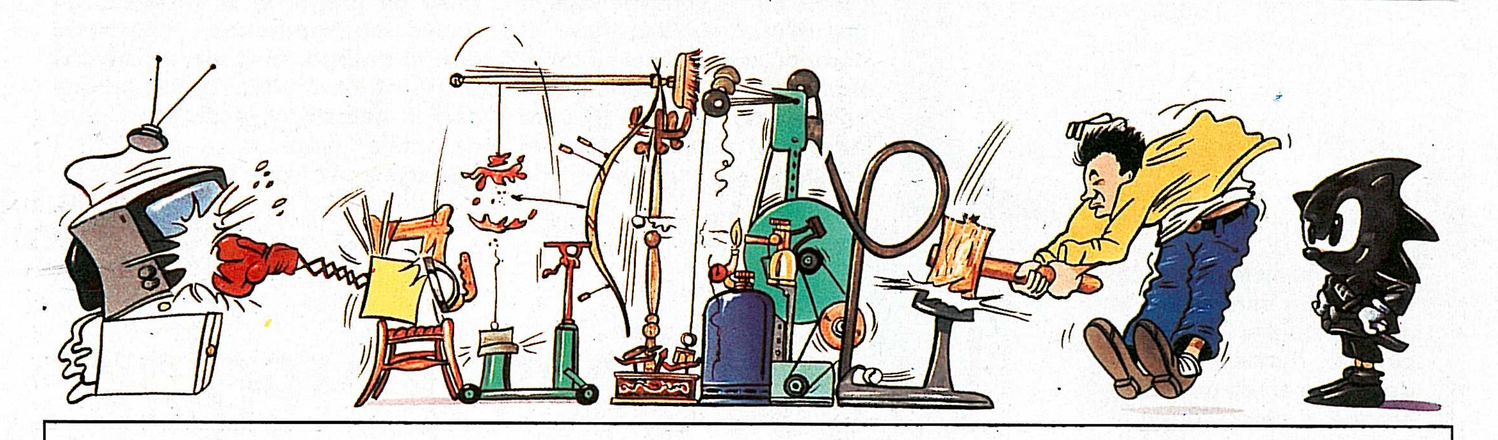








LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego, ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nivel que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

POPULOUS



En los mundos donde los pantanos son profundos (The Swamps are Bottomless) es posible interrumpir la formación de los Caballeros del Mal. Para ello, basta, si te deja tu Manna, con colocarte alrededor del imán papal del Mal (la cabeza muerta con cuernos) en los pantanos. Los viajeros del Mal, bajo la orden de su dios, se deben rendir ante su imán papal, de forma que morirán en los pantanos ya que son muy profundos.
La voz que oyes de vez en cuando significa que el Mal desplaza su imân papal. Podemos decirte que el agua es fatal, excava alrededor del imán papal para que aparezca el agua. Cuando los viajeros del Mal se inclinen delante de él morirán instantáneamente.



PHANTASY STAR II



Nivel 1: Paseo Town.

Déjate llevar por la consola que te dirige un rato y aparecerás en la "Central Tower". Allí el general de Motavia te hablará traer de nuevo el Recoder. Habla a todo el mundo que encuentres y compra armas.

Nivel 2: Arima Town.

Esta ciudad ha sido dinamitada por los monstruos. Igual que antes, habla con todo el mundo. Si has hablado con todos, volverás a Paseo, a tu casa y...

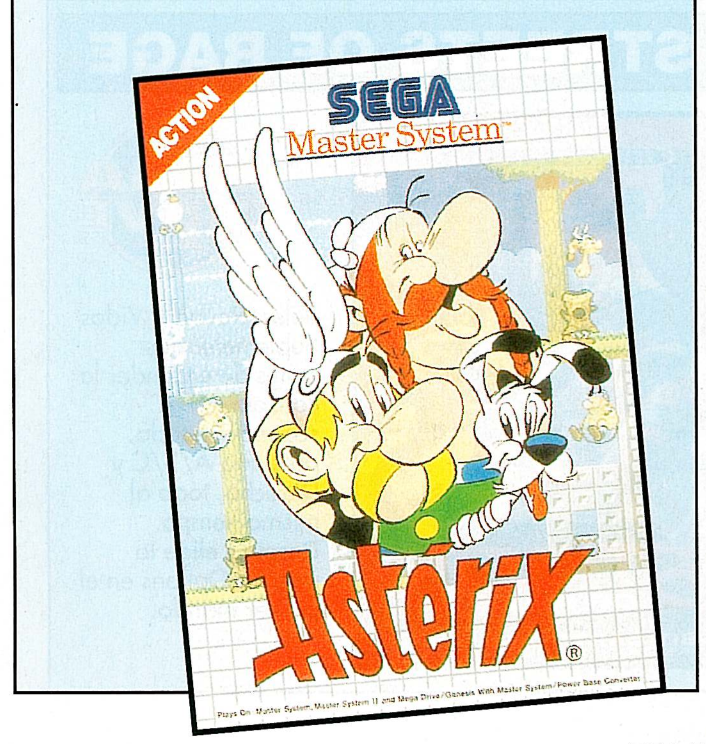
Nivel 3: Shure

Y bien: tu primer laberinto. Para avanzar, compra armas, "monomates" (que deberás usar cuando no te quede energía) y armaduras. En la última pantalla, abajo a la izquierda, hay un hombre muerto (hay dos, pero no están en el mismo sitio). Presiona el botón A cuando estés delante de él; te dará una llave y una carta. Pon las dos dinamitas en los cofres y lárgate.

ASTERIX

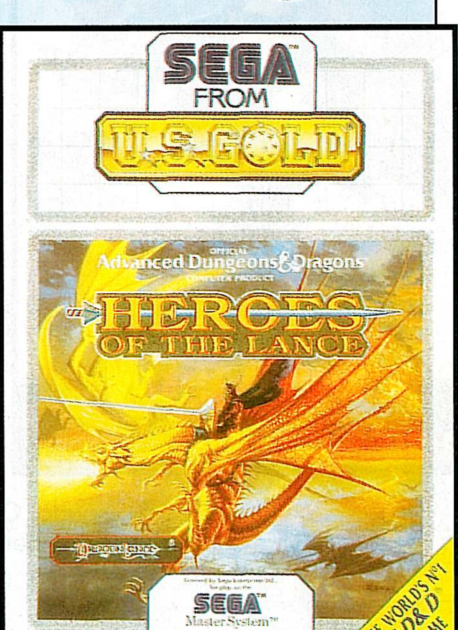


Nivel 1-1:
Elige Asterix. Ve a la segunda chimenea. En el interior ve a la izquierda hasta el muro, salta en horizontal para pasar a través de él. En el otro lado encontrarás un hueso y un bono.



HEROES OF THE LANCE

El fin del juego es coger todo lo que encuentres y, por supuesto, acabar con el dragón. Para coger los objetos, ve al menú y elige "Take". Presiona el botón 1 y después el botón 2. Cuando hayas cogido las pociones es suficiente elegir "Use" y apretar el botón 1 para beberlas. Para dar cualquier cosa a otra persona es necesario elegir "Give". Para destruir más fácilmente a tus enemigos, elige "Magic" después de haber ido a "Web". Con esto consigues una tela de araña que inmovilizará a tu enemigo en pocos instantes.

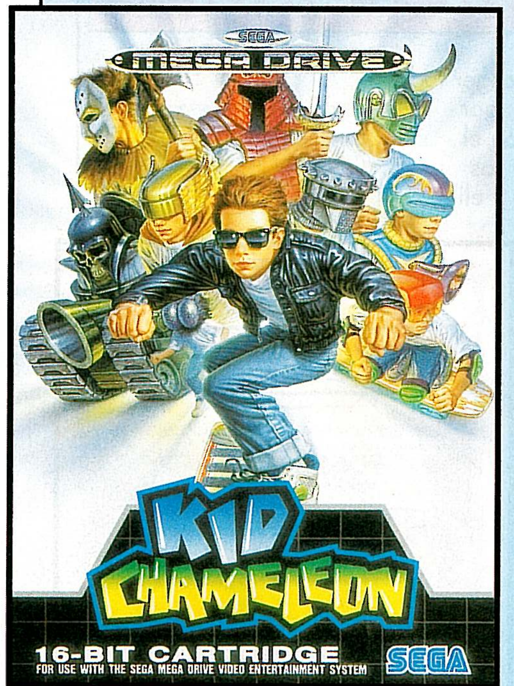


GALAHAD

Gracias a este código, podrás tener todas las vidas que necesites para acabar el juego: LTUS.



KID CHAMELEON

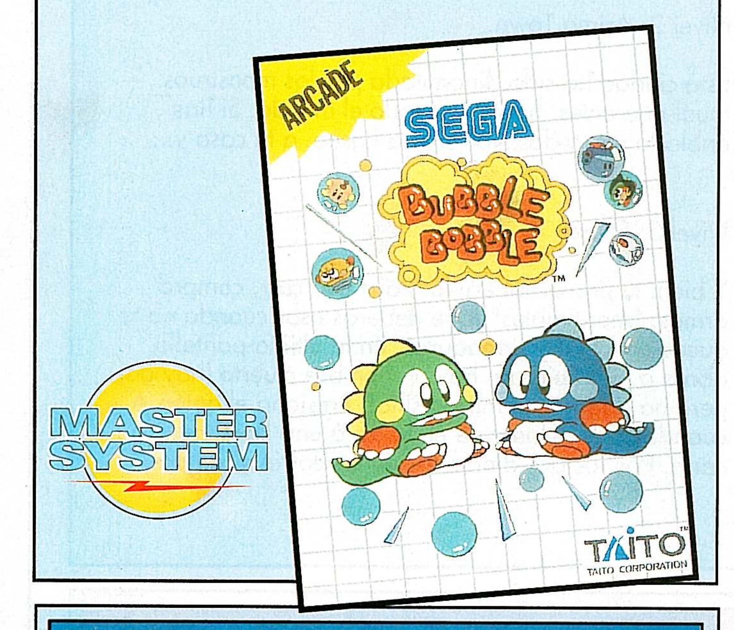


En La pantalla "The Crystal Crags 2" ve hacia la derecha todo lo que puedas y coge el último Bonus "Samurai". Salta a la derecha por encima de las piedras y luego sigue hasta el extremo derecho y salta para colocarte presionando los botones B y C; esto hará que puedas destruir los ladrillos a golpes de espada. Continúa a la derecha hasta la bandera.

MEGA DRIVE

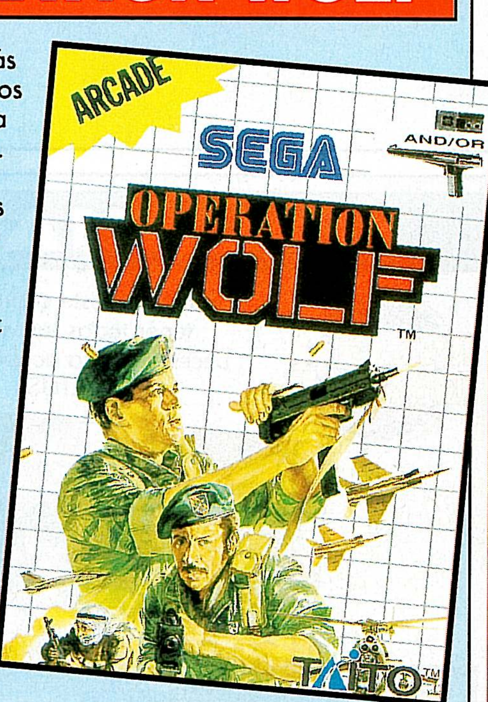
BUBBLE BOBBLE

Aquí van los códigos para coger cada uno de los objetos importantes que hay en el juego:
Nivel 10 - La bola roja: IEUGTSVD
Nivel 90 - La bola verde: IEE96SMB
Nivel 115 - La llave: RYK3WAVZ
Nivel 135 - El espejo rojo: RY9J3EHG
Nivel 145 - La vela: RYINVI47
Nivel 155 - El espejo azul: NZTNWARS
Nivel 195 - El espejo verde: 3VX5QKKA



OPERATION WOLF

Para destruir más rápidamente a los tanques, dispara sólo a la torreta. Para hundir velozmente a los barcos, dispara a las metralladoras y para derribar con celeridad a los helicópteros, dispara sólo a las hélices.



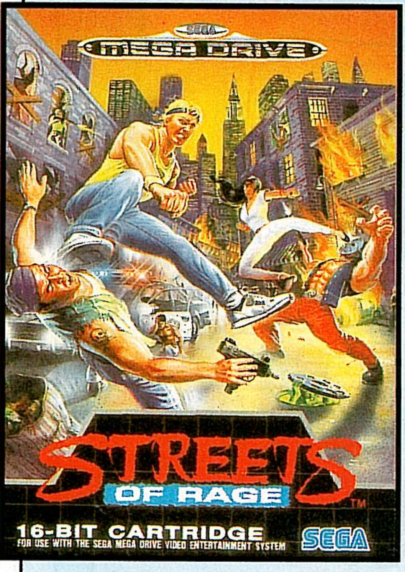


SUPER HANG ON



Para seleccionar el nivel de dificultad: en la página de presentación presiona A/B/C y Start al mismo tiempo.

STREETS OF RAGE





Select Round y Vidas Suplementarias: Antes de encender la consola, en el segundo mando, presiona A/B/C y Derecha, todo al mismo tiempo. Después elige la página Options en el primer mando.

ROBOCOP : JAMES POND II



En la primerísima puerta verás una flecha que indica una dirección. No vayas hacia allí, sino en sentido inverso. Ve a la izquierda; verás un camino y una salida (Exit). Ve por ésta y habrás acabado esta etapa con rapidez.



TAZMANIA

Select Round: En la página de presentación, presiona A/B/C y Start en los dos mandos. El juego empieza... Mantén las teclas del segundo mando apretadas y, durante el juego, presiona C y Start en el primer mando (pantallas 1 a 8).
Invencibilidad: repite lo mismo que el Select Round, Pero en lugar de apretar C y Start, presiona B y Pause.



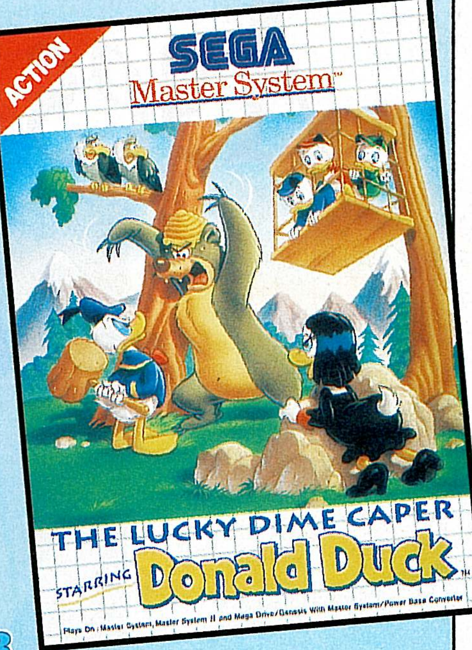
THUNDER FORCE II



Select Round hasta el nivel 5: en la página de presentación, presiona A y Start al mismo tiempo.

LUCKY DIME CAPER

Para obtener todos lo diamantes, estrellas, vidas, mazos, etc. Cuando te cruces con un enemigo fácil de eliminar, vuelve por donde has venido y vuelve a matarlo y así varias veces. Todos los segundos golpes te darán alguna cosa.





TALMIT'S ADVENTURE



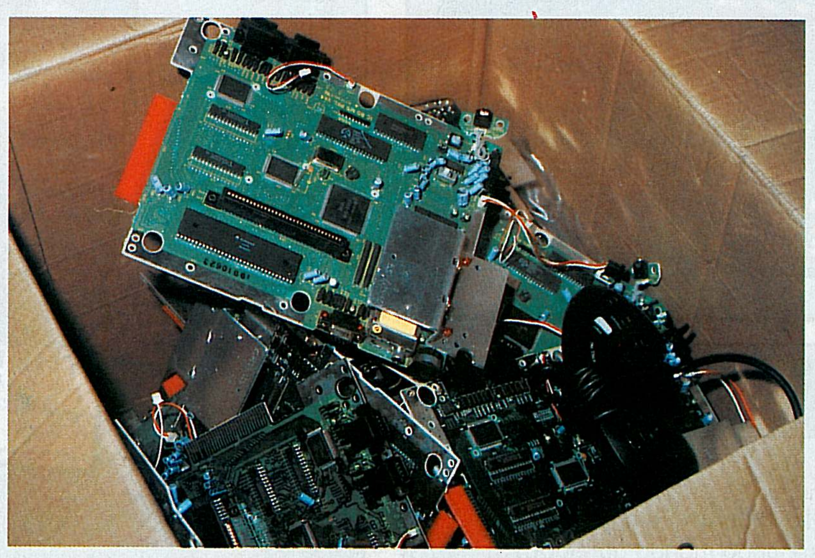


Algunos códigos para el modo Normal:
Round 1.7: WIXT
Round 2.7: ZWMO
Round 3.6: STER
Round 4.3: QRUP
Round 4.6: ARDE (último nivel)
En modo Game Master: KARDE
En modo Digest: GILANDKI

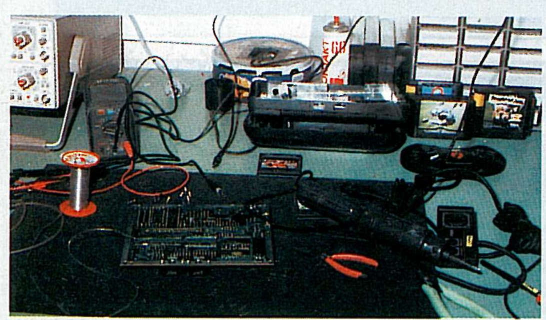
MEGA REPORTAJE

Servicio Técnico Sega

Ases del soldador



Las placas averiadas se cambian por otras reparadas. Después la tarjeta defectuosa será arreglada para servir como repuesto a otra consola. De esta forma dentro de poco las reparaciones podrán ser casi instatáneas.





A pesar de que el índice de averías en las consolas Sega es extraordinariamente bajo (un 0,2 por cien), la gran cantidad de unidades vendidas hace imprescindible un servicio técnico de alto nivel. Algunos fabricantes de electrónica cuentan con un departamento específico dedicado al servicio técnico en su propia estructura, pero otros muchos han optado por contratar a otra compañía para que se haga cargo de esa misión de asistencia técnica. En el caso de Sega España, sus directivos tomaron la decisión de dejar en manos de la empresa Visonic la responsabilidad de ser su servicio técnico oficial. Su director técnico, José Casas, comenta con MEGAFORCE cómo es la asistencia técnica de Sega.

Uno de los primeros objetivos enconmendados a Visonic fue la creación de una red nacional de centros de atención técnica que cubriera las necesidades de cualquier usuario Sega con independencia del lugar en donde viva. En la actualidad existe un total de quince puntos de reparación distribuidos en todo el país (a saber: Baleares, Barcelona, Bilbao, Canarias, Gijón, Granada, Huelva, La Coruña, Málaga, Sevilla, Valencia, Zaragoza y tres en Madrid) a los cuáles puede añadírsele uno más (Valladolid) en breve. Cada uno de estos centros tienen asignada una zona de atención determinada tanto por la capacidad del centro en cuestión, cómo por la proximidad con otros centros y las unidades vendidas en cada zona.

"Vuelva mañana"

Precisamente la distribución del parque de consolas Sega es uno de los motivos principales para la elección de una determinada ciudad como sede para un centro de reparaciones Sega.

Gracias a esta estructura prácticamente todos los poseedores de máquinas Sega tienen bastante cerca un servicio técnico.

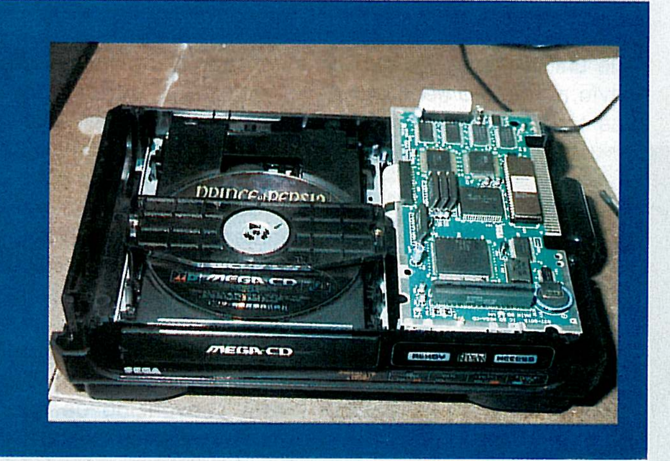
Según José Casas el plazo entre la recepción de una consola averiada y su envío de vuelta al cliente no es superior a las cuarenta y ocho horas (en la gran mayoría de los casos sólo es de 24 horas). De hecho, si el cliente acude directamente al centro de reparaciones lo habitual es que pueda recogerla al día siguiente (algunas veces incluso en el mismo día).

Para conseguir tal capacidad de respuesta Visonic está aplicando un sistema único en Europa. Se trata de una operación cíclica que consiste en sustituir la placa averiada por otra ya reparada y más tarde reparar esa placa para instalarla en otra consola averiada y vuelta a empezar.

De esta forma se rebajan tanto los tiempos de entrega del material como los costes para el usuario. Visonic ya está negociando con Sega Japón para instalar en Madrid un centro europeo de reparaciones que se ocupe de establecer este método para toda la Comunidad Europea.

La Mega-CD a examen

En estos momentos Visonic está realizando diferentes pruebas con la Mega-CD para poder hacer frente a su mantenimiento técnicoel próximo año. Además están analizando las prestaciones de la versión europea de este dispositivo CD-ROM.



Reparar antes que tirar

Visonic tiene como política general el que el precio medio de las reparaciones esté en sintonía con el precio de venta de la consola. Según José Casas merece la pena reparar una consola ya que no suele costar más d un tercio de su coste, siempre según la avería sufrida. De todas formas, parece ser que cada consola tiene una avería característica, así en la Game Gear resulta muy habitual la rotura de la pantalla al recibir algún impacto fuerte (Casas nos comentó que Sega Japón ya ha incluido unas mejoras propuestas por ellos en los soportes de la pantalla para aumentar aún más su resistencia a golpes).

Otra advertencia de Casas es que a la hora de enviar los equipos averiados al centro técnico más próximo, lo más recomendable es utilizar un servicio de paquetería privado y no Correos.

Parece ser que a los ya famosos retrasos de Correos hay

MEGA REPORTAJE

que unir el hecho de que un envío normal no tiene garantías equiparables a las de los transportistas privados. Las firmas más conocidas de paquetería normalmente realizan los envíos dentro de la misma región de un día a otro y además aseguran todo el material que transportan.



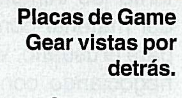
José Casas, director técnico de Visonic.

Desde luego entre llevar la consola averiada a la tienda en donde se compró o hacerlo directamente al servicio técnico correspondiente, Casas está convencido de que es mucho mejor llevarla al centro técnico (que es a donde irá de todas formas) pues será mucho más rápido (las tiendas suelen esperar a tener varias consolas estropeadas para "ahorrarse" viajes al servicio técnico) e incluso más fácil.

De hecho en la garantía se advierte sobre el hecho de que debe acudirse al servicio técnico. Además, en caso de reparación durante el período de garantía la propia Visonic suele hacerse cargo de los portes del equipo.

En cuanto al material que llega a España por importaciones paralelas, Casas se muestra rotundo: termina siendo mucho más caro. Según nos explicó las consolas americanas y japonesas tienen componentes que no son estándar en Europa y cuya sustitución siempre cuesta mucho más, a veces hasta el doble de lo que sería una avería similar en un modelo europeo.

Por último, sobre los cartuchos de extraña procedencia nos dijo que ellos han comprobado que los llamados cartuchos múltiples (esos que tienen varios juegos y que llevan un botón para cambiar de un juego a otro) llegan a averiar las consolas porque cada vez que se pulsa el botón para pasar de juego, el cartucho realimenta a la consola y esa realimentación anormal termina por estropearla.



Placas de Game Gear vistas por detrás.

Visonic es buena muestra de que Sega no es sólo un fabricante de "cacharros para matar marcianos".

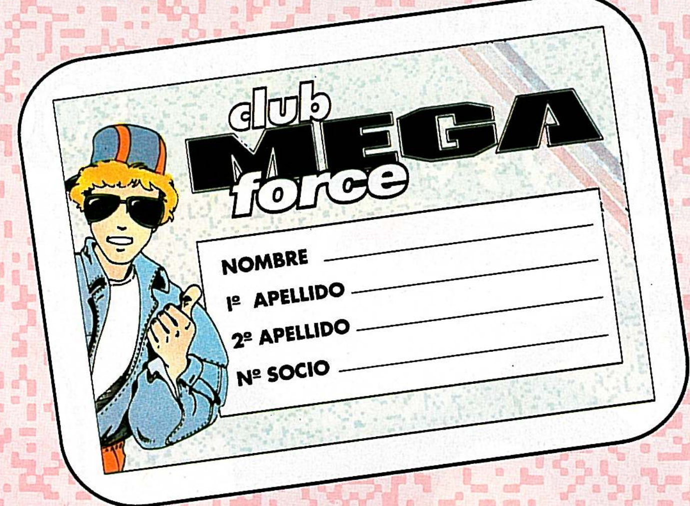
Con ellos la confianza del comprador de una máquina Sega queda satisfecha incluso en esos momentos en que la desafortunada avería la deja fuera de servicio. El servicio técnico es un auténtico seguro de vida para las consolas

J.Lázaro

MEGAMANIACO, HAZTE SOCIO DEL







JUEGOS, CONSOLAS, JOYSTICKS, Y TODO MUCHAS MAS COSAS A PRECIO ESPECIAL.

CONCURSOS CON FABULOSOS PREMIOS.

UN MONTON DE NUEVOS AMIGOS.

¿TE APUNTAS, SOCIO?

escribe a: Editorial Primavera - C/ Miguel Angel, 1 duplo bajo - 28010 Madrid

Consigue tu carnet de socio y obtendrás precios especiales. Sólo tienes que rellenar el cupón adjunto tachando la opción que prefieras.

☐ Deseo **suscribirme a MEGAFORCE** durante un año al precio de 4.200 pts. y recibir de forma gratuíta mi carnet de socio.
Forma de pago: Cheque nominativo a nombre de Editorial Primavera.

☐ Deseo recibir el **carnet de socio con la compra** de uno de los artículos de las ofertas para socios del Club Megaforce. (Envío el cupón correspondiente a Mail Center.)

NOMBRE ______________________
APELLIDOS ______________________
DIRECCION ______________________
LOCALIDAD ______________________
POBLACION ______________ C.P. ______
TELEFONO ______________ EDAD ______

¡Rápido! ¡Consigue tu carnet, socio!



GAME GEAR + COLUMNS + T.V. TURNER GAME GEAR
P.V.P. 34.400
SOCIOS 30.990



MEGADRIVE + SONIC + GREENDOG DE MEGADRIVE
P.V.P. 30.015
SOCIOS 27.490



JUEGOS DE MEGADRIVE: TEAM USA BASKETBALL + NHL´93 + EUROPEAN CLUB SOCCER
P.V.P. 26.290
SOCIOS 23.990



MASTER SYSTEM + SONIC + ALEX KID + 2 CONTROL PAD + CHAMPION OF EUROPE
P.V.P. 21.265
SOCIOS 19.490





GAME GEAR + COLUMNS + CHUCK ROCK GAME GEAR
P.V.P. 25.535

SOCIOS 23.490



VAS OFERTAS

JUEGOS MASTER SYSTEM: TRIVIAL PURSUIT + PRINCE OF PERSIA
P.V.P. 13.210

SOCIOS 11.990





¡MI PEDIDO AL CLUB MEGAFORCE!

Deseo que me envíen los articulos que indico con una X:

- ☐ Game Gear+Columns+Chuck Rock Game Gear
- ☐ Master System+Sonic+Alex Kid+2 c. pad+Ch. of Europe
- ☐ Megadrive+Sonic+Greendog de Megadrive
- ☐ Game Gear+Columns+T.V. Turner Game Gear
- ☐ Juegos Megadrive: Team USA Basket. + NHL'93 + E.C.Soccer
- ☐ Juegos M. System: T. Pursuit + Prince of Persia

Nombre: ____________________
Apellidos: ____________________
Dirección: ____________________
Localidad: ____________________
Población: ____________ C.P.: ________
Teléfono: ____________ Edad: ________

Especifica tu nº de socio o, si no lo eres, pide tu carnet del club y te lo enviaremos de forma gratuita con tu pedido.

- ☐ Nº SOCIO ____________________
- ☐ Deseo me envíen el carnet del club.

Envía este cupón a:

Mail Center
Princesa, 29
28008 Madrid

En los envíos por correo no se cobrarán gastos de envío salvo en pedidos inferiores a 3.000 ptas., que llevarán un cargo de 250 ptas.

Todos estos productos los puedes comprar en tu Canadian Center más cercano o por teléfono llamando al (91) 555 7003 de Madrid.



Si te has quedado sin algún número de tu revista

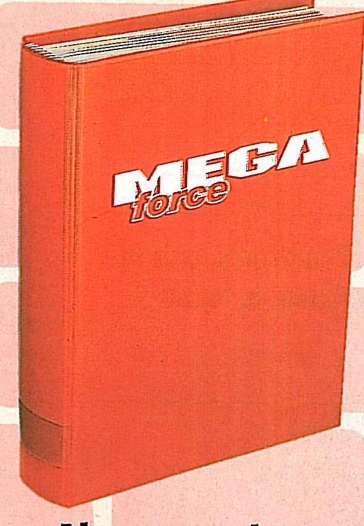


MEGA force

Consíguelos







Ahora puedes conseguir los números atrasados y las tapas con solo rellenar y enviar este cupón (también valen fotocopias).

CUPON DE PEDIDO

☐ **Deseo que me envíen la cantidad de .... tapas de la revista Mega Force al precio unitario de 850 Ptas.**

☐ **Deseo que me envíen los números atrasados que indico, al precio unitario de 350 Ptas. ....**

(I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS)

NOMBRE Y APELLIDOS ________________________________

DIRECCION ________________________________

COD. POSTAL ____________ POBLACION ________________

PROVINCIA ____________________ TELEFONO ____________

FORMA DE PAGOS: ☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA
C/ MIGUEL ANGEL, 1 DUPLICADO BAJO - 28010 MADRID

☐ Giro Postal nº.............. a EDITORIAL PRIMAVERA
(indicando el concepto del pago en el apartado texto)

- No se admiten pedidos contra reembolso.
- Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido.

RECORTA Y ENVIA ESTE BOLETIN A: EDITORIAL PRIMAVERA
C/ MIGUEL ANGEL, 1 DUPLICADO BAJO - 28010 MADRID

CANAL PRIVADO

Arcade Power Stick
Todo el poder en las manos

Sega, que ya tiene experiencia en esto de los vídeojuegos, sabe que hay un elemento clave para sacar el mejor partido de las consolas, y es el mando de control.

Por ello sus ingenieros han diseñado el Arcade Power Stick, un mando típico de máquina recreativa, resistente y manejable, hecho a prueba de los juegos más duros y de los jugadores más exigentes (o quizás deberíamos decir de los jugadores más brutos). En primer lugar, la carcasa es dura y con algo de peso, y su parte izquierda se ha moldeado de forma que se convierte en una empuñadura estupenda, muy fácil de sostener. Además, la manecilla de control de movimiento, redondeada, resiste cualquier "empujón" en las ocho direcciones. Al lado contrario, en la derecha, se encuentran los tres botones (A, B, C) para manejo de las distintas acciones de cada juego.



Encima de ellos hay unas pequeñas luces que parpadearán cuando la función "Megafire" (un modo de súper-disparo) esté funcionando, y más arriba aún se sitúan tres teclas blancas que permiten activar o desactivar el Megafire para cada uno de los tres botones.

Para culminar, no podía faltar un botón Start y un pequeño controlador de la velocidad del disparo rápido que modifica por completo el resultado a la hora de presionar los botones.

Si eres de los que se quejan de que no has acabado el nivel porque el mando no te respondió bien, ahora no tienes excusa con el Arcade Power Stick. El único problema que tendrás, si además eres de los escandalosos, será el ruido que harás con el mando al "aporrear" los botones de este súper mando; la solución será subir el volumen del televisor, y así conseguirás que os echen de casa a tí y a tu Mega Drive.

E. Hernández

En Pausa

La opinión del experto

Olympic Gold


Daniel Martín
Madrid

El contenido de este juego para Game Gear permite participar en siete especialidades deportivas diferentes. Cuatro de ellas tienen relación con el atletismo: dos carreras de velocidad (cien metros lisos y ciento diez metros vallas), una prueba de lanzamiento de martillo y otra de salto con pértiga. También existen dos pruebas de natación, doscientos metros estilo libre y salto de trampolín, y una de tiro con arco.

Las diferentes opciones que permite este juego son un calentamiento, una miniolimpiada en la que tú eliges los deportes, una olimpiada completa con todos los deportes o, por último, los records olímpicos, donde veremos nombres como Carl Lewis, Sergei Bubka, etc.

En los cien metros lisos habrá que hacer una salida rápida y una buena velocidad para poder aspirar al oro. En las vallas hay que tener mucho cuidado si no quieres caerte al suelo, ya que luego te será muy difícil recuperarte.

En el martillo tendrás que dar menos de tres vueltas antes de lanzarlo, o sin no tu fuerza disminuirá en gran medida. En la pértiga hay que ser muy rápido para elevarla, impulsarte y sobrepasar el listón.

En la carrera de natación hay que tener una buena salida y un buen impulso, mientras que en la modalidad de salto con trampolín lo que cuenta es la dificultad, la elegancia y la entrada en el agua.

Por último, en el tiro con arco tienes que tener mucha puntería para hacer una diana.

En cuanto a las puntuaciones, le podemos dar un sonido Súper, unos gráficos Súper, una animación Genial y también una manejabilidad Genial. Así pues, supérate a ti mismo y lucha por el oro en el Olympic Gold.

El TERMOMETRO

MEGA DRIVE	MASTER SYSTEM	GAME GEAR
Desert Strike	Air Rescue	Wonder Boy The Dragons Trap
Fantasía	Ghouls´n Ghost	Sonic
Bonanza Bros	Sonic	Shinobi
Streets of Rage	Mickey Mouse	Super Monaco GP
Lakers Vs Celtics	Asterix	Donald Duck



TOP SECRET

SONIC (MD)
Fco. José Beltrán Hernández (Almería)
Cuando salga Sonic en la pantalla de presentación pulsa arriba-abajo-izquierda-derecha hasta que se oiga el sonido de un anillo cogido. Después pulsar A, B, C a la vez y Start. Saldrá un menú en el que podrás elegir cualquier fase del juego.

WONDERBOY (GG)
Daniel Sánchez Vázquez (La Coruña)
Para ver el final del Wonderboy The Dragon Trap, haz lo siguiente:
En el punto de comienzo, y con una piedra de encanto, vete a la primera puerta a la derecha y entra. Una vez dentro, tienes que ponerte al lado del bloque destructible (no hace falta romperlo). Elige magia de la piedra, no la uses y pulsa el control-pad hacia arriba unos segundos y... entraremos ya en una habitación del castillo del dragón vampiro. No te muevas. Detrás nuestro hay una puerta, entra y... mata al terrible dragón vampiro: Ahora sólo tiene que ir a coger la cruz de la salamandra.

RASTAN (MS)
Roberto Rubira Santos (Zaragoza)
Cuando en el televisor aprezca SEGA (al principio) hay que pulsar izquierda, diagonal, abajo y se tendrán continúas infinitos.

ASTERIX (MS)
Jordi Castilla Sánch ez (Barcelona)
En la pantalla 2 juegas con Obelix. Hay un pasadizo en un pozo, cuando entras una plataforma cae; déjate caer por la plataforma y empuja sobre la pared, hay un pasadizo secreto.

ROBOCOD (MD)
David Romero Galisteo (Sevilla)
Las claves para jugar en los tres primeros niveles son:
Nivel 1 = BTTIKLK
Nivel 2 = TQJZLOK
Nivel 3 = VLJKKTY

Concurso de Portadas

Ya sabéis que el ganador de nuestro concurso de portadas mensual tiene una suscripción por 12 meses a MegaForce, mientras que el segundo clasificado se lleva una de seis meses y el tercero de tres. Para participar mandad vuestras portadas a: MEGAFORCE/Concurso Portadas. C/ Miguel Angel 1 dpcado. bajo. 28010 Madrid.



Fco. Rafael Blasco (Valencia)



¿Sabremos alguna vez por qué aparece una manzana?

2º Finalista

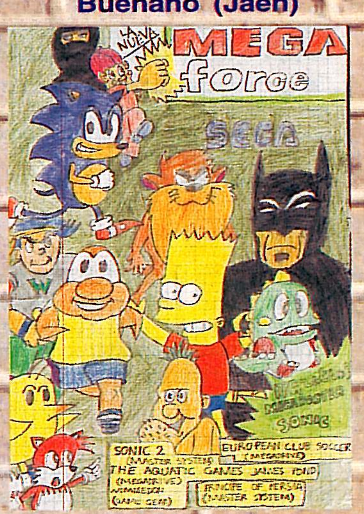


César Delgado Martín (Madrid)

Seguro que ya te has comprado el Sonic 2 ¿Verdad?

3er Finalista

José M. Pérez Buenaño (Jaén)



Vaya, vaya... pues no falta nadie ¿eh?

EL TABLON

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio de forma gratuita, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). En el caso de que algún anuncio aparezca sin número de teléfono y sin dirección, entonces y sólo entonces podrás ponerte en contacto con la dirección que hay en el cupón y pedir información dando siempre la referencia que tienen todas las inserciones.

VENTAS/COMPRAS

Tengo 17 juegos de Master System para vender. Todos al precio de 35.000. También los puedo vender por separado con precio a discutir. Telf.: (96) 5892313.
Pedro José Lana Vallejo
Alicante
Ref. VC125

Se venden dos Master System 1-2, también 10 juegos (Sonic, Asterix, Wimbledon) todo en perfecto estado. Precio a convenir. Llamar al (965) 5861948. Preguntar por Alvaro.
Alvaro Velez Murillo
Alicante
Ref. VC126

Se vende Game Boy en buen estado con maletín Nuby y lupa Light Boy, además de cuatro juegos: Terminator 2, Alleway, Tetris y Chase H.Q. Todo costó casi 38.000 pts, lo vendo por 24.000. Interesados, llamar a (976) 224784 a partir de las 7:00 de la tarde.
Enrique Ibáñez Aguilar
Zaragoza
Ref. VC127

Vendo juegos para Mega Drive: Marble Madness, Mercs, James Pond 2, John Madden Football, Toejam & Earl a 6.000 ptas. Y a 4.500 ptas: Italia 90, Moowalker, Super Thunder Blade. Lote entero, 40.000 ptas. Telf: 8498604.
José Oliveras Cruz
Barcelona
Ref. VC128

Vendo consola Mega Drive con Sonic y K.Chamaleon. Nueva. También vendo ordenador Amstrad CPC 464 con monitor y 200 juegos. La consola con el ordenador por 30.000. Posibles combinaciones. Urgente. Telf.: (96) 3757854.
Miguel Angel Jurado Naranjo
Valencia
Ref. VC129

Vendo consola Master System con medio año de uso. En muy buenas condiciones. La vendo para comprarme la Game Gear. Todo por 7.000 ptas. -Es urgente!. Telf: (945) 227898.
Zuriñe Echebarría Alonso
Alava, Vitoria
Ref. VC130

Vendo consola Master System II plus con 8 juegos y unidad de fuego rápido. Precio 25.000 pts. Para comprar Mega Drive. Telf: 4925815.
Demetrio Calvo Alonso
Sevilla
Ref. VC131

Vendo Master System 2 con los juegos: Alex Kidd, Sonic, Asterix, Fantasy Zone, Mickey Mouse y Bonanza Bros, todo novísimo, en sus

VENTAS/COMPRAS

cajas y todos los complementos por 22.000. Discutible. Telf: (93) 3575084.
Jordi García Canto
Barcelona
Ref. VC132

Vendo urgentemente una consola Master System con los juegos Alex Kidd, Sonic y Donald Duck por 14.000. Telf: 4092317.
Borja Laita G. Luzun
Madrid
Ref. VC133

Vendo juego Mega Drive: Forgotten Worlds, 5.500 ptas. Telf: 6385772.
José Luis Cabrera Santos
Madrid
Ref. VC134

Compro juegos de Master System en buen estado y con instrucciones. Precio a convenir (especialmente interesado en Kenseiden y Ninja Gaiden). Telf (91) 8543374. Preguntar por Emilio.
Emilio Suárez Fernández
Madrid
Ref. VC135

Vendo Master System 2 con pad, joystick y mando de infrarrojos, junto con el Bonanza Brothers por 15.000 ptas. También vendo otros juegos. Telf: 6757978. Todo nuevo. La consola tiene 6 meses.
Carlos Alberto Cáceres
Madrid
Ref. VC136

Vendo juegos Sega Mega Drive: Ghouls'n'Ghosts por sólo 6.000 ptas., Twin Hawk por 5500 y Italia 90 por 4.000 ptas. Sólo Castellon capital. Telf: 251863.
Mariano Reina Bellver
Castellón
Ref. VC137

Vendo Mega Drive más 10 juegos más Arcarde Power Stick. Juegos de los mejores como Sonic, Robocod, Kid Chameleon, Castle of illusion o Quackshot, etc. Todo 75.000 ptas. Telf: 2666013. Vendo por no usar.
José María Rodríguez Valdés
Madrid
Ref. VC138

Vendo Mega Drive con adaptador de luz , un control pad y juegos Last Battle y Sonic incorporados. La consola viene aconpañada de una TV en color. Precio a convenir entre 70.000 y 90.000 pts. Nueva y con garantía. Telf: 603279.
Daniel Galvan
Castellón
Ref. VC139

INTERCAMBIOS

Desearía cambiar juegos de Master System. Yo tengo Shinobi e Indiana Jones, por juegos como Wonderboy o Bubble Bobble. Telf: (986) 234737.
Ruben Darío Alfonso Rodríguez
Vigo
Ref. I104

Quisiera cambiar juegos de Master System II a la gente que se aburra con sus juegos. Tengo Ghouls'n Ghost, Secret Comand y Heavyweight Champ. Preguntar por Alberto. Tel: (976)253886.
Alberto Amador Fernández
Zaragoza
Ref. I105

Cambio AfterBurner por Sonic y Asterix por el Wonderboy o Sonic. También cambio Chopfliter por Golden Axe o Strider. Todo ello en la Master System. Llamar al Teléfono (976) 771675 de 2 a 4 mediodía a ser posible.
David Fernández Abad
Zaragoza
Ref. I106

Desearía cambiar juegos para MS por otros diferentes. Yo tengo para cambiar el Super Tenis y el Enduro Racer. Tel.(945) 268204.
Mikel Guevara de Segura
Vitoria
Ref. I107

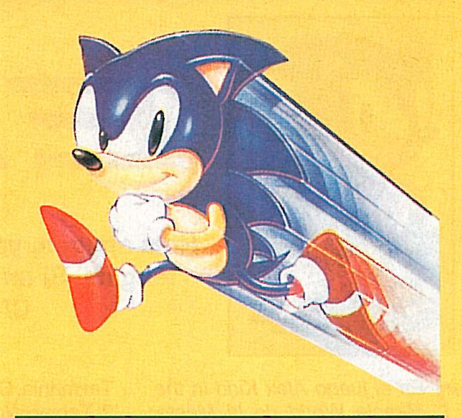
Me gustaría cambiar el juego Cyber Shinobi si puede ser por Wonderboy I o Wonderboy II. Teléfono (977) 663875.
Juan José Broncano Villazán
Tarragona
Ref. I108

Cambio ordenador Spectrum +2 con un año y accesorios (pistola, Joystic, etc) y mas de 60 juegos originales (Shadow of the beast, Shadow Dancer, Golden Axe, etc) por juegos para la Master System, el número de juegos es a convenir. También lo vendo y el precio es a convenir. Tel: (967) 504438.
Carlos Polo Abarca
Albacete
Ref. I109

Cambio Game Gear con juegos: Sonic, Pato Donald, G-Loc, WC Leaderboard, Columns, Shinobi, lo cambio por una Mega Drive con dos juegos como mínimo. También tengo el convertidor para Master System. Tel.: (91) 3732153.
Raúl Núñez Herrero
Madrid
Ref. I110

Vendo a Manuel Ramírez Alonso de Madrid el juego Heavyweight o lo cambio por el R-Type y el Strider por el Double Dragon.
El juego Heavyweight lo vendo por 4.500 pesetas para la Ref. C05. AAh! y tienen un mes de

DE SONIC



INTERCAMBIOS

uso cada uno. Telf: (964) 224048.
Sebastián Palomino Cangas
Castellón
Ref. I111

Cambio Mickey Mouse de Master System por cualquiera de estos juegos: Sonic, Sagaia, Donald, Klax, Air rescue, Olympic Gold y Bobble Bubble. Si tienes este último megajuego, llámame. Telf: (96)3480254. Preguntar por David.
David Marin Vayn
Valencia
Ref. I112

Quiero que los grandes consoleros se enteren de que cambio los siguientes juegos: World Cup Italia 90, Alex Kid in Shinobi World, Heavyweight Champ, Mercs, Sonic, Spiderman, R.C. Gran Prix y Super Kick Off. También vendo juegos para los consolerillos principiantes a un precio asequible. Telf:4530044.
Alex Sancho
Barcelona
Ref. I113

Desearia cambiar el Cyber Shinobi a Oscar Montañés Estirado, Ref.I10. Debe llamar a este número: (977)663875.
Juan José Broncano
Tarragona
Ref. I114

Cambio juegos Mega Drive: Revenge of Shinobi, Rambo 3, Super Thunder Blade. Telf: 6751498.
Jordi Gimenez Ruiz
Vallderreix,
Barcelona
Ref. I115

Hola. Me llamo Alejandro y estoy interesado en la referencia I50 de intercambios, espero ponerme en contacto con él. Telf: (958)154551.
Alejandro Anguita Amber
Granada
Ref. I116

CONTACTOS

Me gustaría contactar con consoleros, a ser posible de Granada o sus alrededores que tengan una Master System II para intercambiar juegos. C/ San Jose s/n. Granada, 18014
Manuel Salas Burruezo
Granada
Ref.C32

Me gustaría pertenecer al club de Master System. Teléfono: 2615162.
Jean Paul Lerea Villalon
Málaga
Ref. C33

Solicito contacto con Sega-adictos de toda España para cambiar informaciones de juegos Master además de comentarios. Vivo en Pare Guillem vives 28, 4º2ª, Palma, Baleares, 07006
Manuel Miguel Maya Jordan
Baleares
Ref. C34

Si no sabes qué son procesadores, bytes, etc... llámame: (93) 5936602.
Miguel Angel Abad Aguilera
Barcelona
Ref. C35

Quiero contactar con Luis Ruiz de Eguilla, de Zaragoza, con referencia VC58 que sale en la Megaforce número 4. Telf: 337897.
Daniel Campo Millán
Zaragoza
Ref. C36

Quisiera ponerme en contacto con dos personas que aparecieron en la sección Intercambios del mes de Julio. Son: Ramón Sánchez Casas, Ref I01, y Emilio Morales Borjas, Ref.I02. Mi teléfono es: (93) 8707843.
Sergi Pera Benítez
Barcelona
Ref. C37

Quisiera contactar con personas que tengan la Game Gear, y si es posible que sean de Ciudad Real.

CONTACTOS

Tengo el Sonic, Paig Agnal y Shinobi. Teléfono: (926) 426984.
Javier Paz Sierra
Ciudad Real
Ref. C38

Emilio Morales Borjas, te escribo por el anuncio para hacer un intercambio. Mis juegos son: Sonic, Zoom, A.P.T. Golf, Golden Axe y Altered Beast. Te doy la posibilidad de cambiarlos para siempre o devolverlos en un tiempo. El juego que tú tienes y que me interesa es: Mercs. Mi idea de hacer el intercambio es por correo certificado, yo pago lo que te mande y tú lo que me mandes. Télf: (943) 516675. Llámame de lunes a viernes de nueve a diez de la noche.
José M. Arbelaiz
Guipúzcoa
Ref. C39

José Antonio Molina, te escribo por el anuncio para hacer un intercambio. Mis juegos son: Sonic, Zoom, A.P.T. Golf, Golden Axe y Altered Beast. Te doy la posibilidad de cambiarlos para siempre o devolverlos en un tiempo. Me interesan tus juegos: Street of Rage, Insector X o Sword of Sodan. No me importa si quieres cambiarme uno o más por los que yo tenga y te interesen. También me da igual cuál de esos tres me cambies. Mi idea de hacer el intercambio es hacerlo mediante correo certificado: yo pago lo que te mande y tú pagas lo que me mandes. Télf: (943) 516675. Llámame de lunes a viernes de nueve a diez de la noche.
José M. Arbelaiz
Guipúzcoa
Ref. 40

Rellena este cupón con letra de imprenta y envíalo a:
MEGA FORCE - El Tablón de Sonic C/ Viladomat 271-273 entlo. 2ª, esc. decha. - 08029 Barcelona

☐ Mega Drive ☐ Master System ☐ Game Gear
☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Texto:

Nombre: .... Apellidos: .... Edad: ....
Dirección: ....
Población: .... Provincia: .... Código Postal: ....

¿Eres suscriptor de Mega Force? ☐ SI ☐ NO ¿Qué consola tienes? ☐ Mega Drive ☐ Master System ☐ Game Gear



El Correo

Hola amigos, ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a MEGA FORCE/Corro de Sonic C/ Viladomat 271-273, entlo. 2ª decha. - 08029 Barcelona

? En el juego Alex Kidd in the Miracle World de la Master System II, cuando te matan todas las vidas y se acaba la partida, ¿hay algún truco para que continúe con la partida? Gracias.

José David Quero Sánchez
Málaga

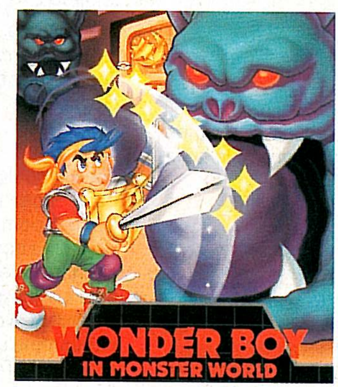
Existe un truco que sólo podrás emplear si tienes 400 dólares o más y que consiste en presionar arriba en la palanca del joystick y accionar el botón 2 ocho veces cuando aparezcan las palabras GAME OVER.

? Hola Sonic, me llamo Jesús Manuel y me gustaría que me contestaras estas preguntas:
1-¿Va a salir el Street Fighter 2 en MS, MD o GG?
2-¿Va a salir el Pang para MS?
3-¿Qué juego me aconsejas, Asterix o Spiderman?
4-¿Cuándo va a salir los Simpsons para MS?
5-¿Va a salir algún juego de éstos: Bola de Dragón, Caballeros del Zodiaco?
6-¿Qué juegos para MS van a salir de aquí a Navidades?
7-¿Saldrá algún Batman para MS?
8-¿Saldrá el Golden Axe 2 para MS?
Espero que contestes. Gracias. Ah! Vuestra revista es súper.

Jesús Manuel Rosa García
Madrid

1- Todavía no es seguro de que este archiconocido juego se distribuya en España para nuestras Sega.
2- No hay noticia de que se vaya a versionar el Pang para la MS.
3- Los dos son buenos, pero yo personalmente he disfrutado más con el Asterix, por sus gráficos, simpatía y variedad de peligros.
4- Seguramente, cuando leas estas líneas, ya esté a la venta en toda España la versión MS de la familia Simpsons.
5- Aunque ya me lo habéis preguntado un montón de veces, siento deciros que de momento no se tiene pensado realizar ninguna versión de estos conocidos dibujos animados.
6- Así de pronto, el primer bombazo para las Navidades será Sonic 2, le siguen de cerca Lemmings, Tazmania, Dracula, Mickey Mouse 2, Tecmo World Cup Soccer, Bugs Bunny, Predator 2, Paperboy 2, Speedball, Mc Kids.
7- Efectivamente, saldrá para Diciembre Batman Returns.
8- De momento sólo existe esta versión para Mega Drive y no creo que vayan a versionarla para MS.

? 1- ¿Va a salir el Juego de arcade Knights of the Round en algún formato de Sega?
2- ¿Y el Asterix de la recreativa?
3- ¿Vale la pena el WonderBoy in Monster World?



4- ¿Es recomendable comprarse el CD-ROM?
5- ¿Podrán jugar dos jugadores en el Sonic 2?
6- ¿Hay alguna tienda especializada en Sega por Segur de Calafell?
Adios Sonic y gracias.

Christian Torruella Conde
Tarragona

Sobre la primera y segunda pregunta, de momento no se tiene previsto hacer la conversión de estos dos juegos.
Si entiendes un poco de inglés y te gustan los juegos súper largos, con gran cantidad de paisajes, melodías, enemigos y objetos, seguro que merece la pena.
En cuanto al CD-ROM, no sólo es recomendable sino que obtendrás diversión por partida doble, ya que, además de jugar lo puedes utilizar para escuchar música.
Efectivamente, en el Sonic 2 pueden jugar dos personas a la vez, dividiéndose la pantalla, en la que Sonic utilizará la ventana superior y Tails la parte inferior.
Lo lamento pero no conozco ninguna tienda especializada en Sega por donde tú me dices, pero siempre puedes recurrir a los Canadian Center, cuyo anuncio verás siempre al principio de nuestra revista, y donde podrás leer todas las direcciones en donde se ubican estas tiendas y elegir la que más cerca tengas de tu casa.

? Hola Sonic:
Tengo la consola portátil Game Gear y mi problema se refiere al juego Ax Battler. Verás, no sé cómo pasar de la Montaña Gayn al Lomo de Aguila. Lo he intentado todo y además, en las instrucciones no te lo indica. Te lo agradecería mucho si pudieras ayudarme.

Juan Carlos Alarcon Lloris
Lleida

Te remito al número 4 de nuestra revista donde encontrarás el dossier explicando pantalla a pantalla los pasos a seguir en este estupendo juego.

? Hola, amigos de la revista Megaforce. Me llamo Saul y tengo la consola de Sega Master System II.
Quisiera que me ayudárais con el cartucho "Castle of illusion" en la tercera fase del nivel difícil, ¿cómo se mata el monstruo que es una tableta de chocolate? Espero que me respondáis pronto, porque tengo muchas ganas de seguir jugando con este cartucho. Gracias.

Saul Lestayo Torres
La Coruña

Cuando te aparezca el enemigo, procura evitar todo los objetos que te vienen de arriba, cuando cese la lluvia, coge el objeto cuadrado que ha quedado en el suelo y lánzalo al enemigo, después vuelve a esquivar la siguiente tormenta de objetos y repite el mismo método hasta que acabes con él.

? Hola, Sonic, me gustaría que me respondieses a unas preguntas que te voy a hacer ya que a los amigos a los que se las he hecho tampoco las saben:
1- ¿Van a salir estos juegos para la Master: Streets of Rage, Kid Chamaleon, Golden Axe II, Toki, Wonderboy V y Turbo Out Run? ¿Cuándo?
2- ¿Qué juego me recomendarías el "Out Run" o el "Out Run Europa"?
3- ¿El juego "G-Loc" para la Master es de simulador?
4- ¿Van a sacar el juego Street Fighter II para alguna versión Sega?
5- ¿Los mandos de Mega Drive también sirven para la Master System?
Gracias por todo.

José Vicente Galán Zapater
Valencia

1- De la lista que me envías, el único del que de momento podrás disfrutar en tu Master es del Streets of Rage.
2- Sin duda el más variado y completo es el Out Run Europa, pero yo te recomiendo que comiences con el Out Run, un cartucho muy especial (ya me estoy poniendo nostálgico) y que consigue recrear el aspecto de la recreativa.
3- Efectivamente, G-Loc es un simulador de vuelo, que podríamos encasillar entre simulador y arcade, ya que no tiene todos los elementos tradicionales de un completo simulador y por otro lado su objetivo es destruir todo lo que puedas a un ritmo frenético.
4- De momento no te puedo adelantar nada, (un poco de paciencia, hombre!).
5- En efecto, el mando de la Mega Drive es apto para la Master, tanto la versión con cable como el modelo inhalámbrico. El único inconveniente es que sólo puedes utilizar los dos primeros botones, y el resto de funciones sólo son útiles para la Mega Drive. Si vas a comprarlo, yo me inclinaría por el propio para Master System.



de Sonic

? *Hola, quisiera saber qué hay que hacer en el Asterix de Master System despues de matar al monstruo de la fase 4.3, gracias.*

Diana de Pablos
Madrid

Te remito al número 1 de la revista donde se explica paso a paso este súper juegazo; si no tienes este número, quizá te interese obtenerlo mediante la sección de números atrasados que incluimos en la revista.

? *Hola soy Oscar, y soy uno de los niños que compra la revista MegaForce todos los meses. Tengo el juego Wonderboy in Monster World. Bueno escribo esta carta para deciros que tengo un problema en la gruta de los campeones y es el siguiente: Yo cojo la ocarina y voy donde esta la puerta con la nota azul. Y mi pregunta es:*
¿Cómo puedo salir de ese lugar para pasar a otro sitio?
¿Por dónde tengo que tirar para ir a otro lado?
¿Por dónde tengo que tirar para encontrarme con el Boss 1. Hacerme el favor de contestar estas preguntas, que llevo mucho tiempo en la Gruta de los Campeones sin salir de ahí.

Oscar Romero Postigo
Sevilla

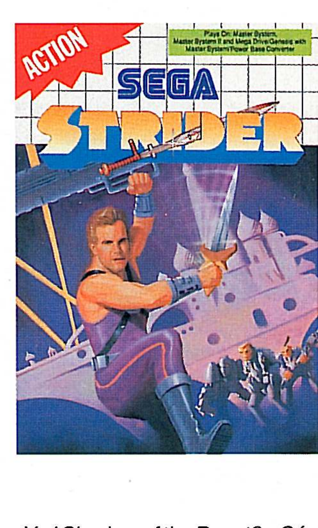
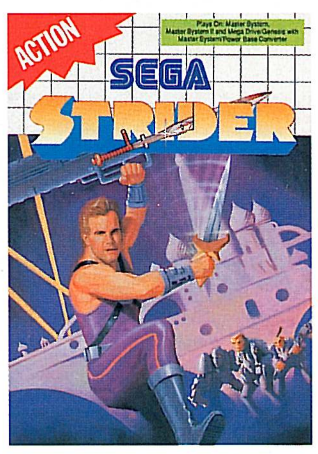
En la gruta, al fondo, encontrarás la ocarina. Cuando tengas este instrumento, vuelve a la ciudad a ver a Sonia que te explicará cómo servirte de este instrumento.
Para traspasar las puertas con notas musicales, debes utilizar correctamente la ocarina. Para las puertas sobre las que se encuentra una nota verde, haz lo siguiente: coge la ocarina y teclea: A, C, C, A, B, A, B. Para las que tienen una nota roja: A, B, C, B, C, A, B. Y para las azules: B, A, B, A, B, C, B.
Después de traspasar todas las puertas musicales, te encontrarás al primer enemigo.

? *Hola Sonic: Me llamo Sergio, y me gustaría que me proporcionaras alguna táctica o truco para el juego "Space Harrier" de la consola Master System. Gracias.*

Sergio Méndez Montes
La Coruña

Para conseguir vidas infinitas en ese juego, introduce en la tabla de records xxxxxxxxxxx.

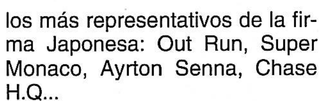
? *Hola, me llamo Enrique y voy a cumplir 12 años. Quisiera hacerte unas preguntitas sobre las que tengo dudas:*
1- ¿Van a sacar algún juego como "Bola de Dragón" o "Caballeros del Zodiaco" para MS?
2- ¿Qué juego es mejor de estos: Castle of Illusion, Donald Duck o Quackshot para MS?
3- ¿Podrías decirme qué puntuación le darías al Strider para MS?

¿Y al Shadow of the Beast? ¿Cúal es el mejor?
4- ¿Podrías decirme si el Sonic 2 será mejor que la primera parte de esta versión?
5- ¿Va a salir alguna mascota femenina del juego Sonic?
Gracias por todas las respuestas, Sonic. Un saludo a ti y a la revista Megaforce, la mejor de todas.

Enrique Esteban Moreno
Cádiz

1- De momento no se va a versionar ninguna de estas series de dibujos animados. ¿Cuántas veces os habré respondido esta pregunta? Yo creo que unas 500 veces...
2- En primer lugar quiero hacerte una aclaración. Quackshot sólo está disponible en Mega Drive, por lo tanto sólo existe el cartucho Donald Duck para la Master, y comparando este cartucho con Mickey Mouse, me decanto por este último por sus fases, gráficos, colorido y originalidad. Un cartucho de la firma Disney imprescindible en tu colección de vídeojuegos.
3- La puntuación sería la siguiente: en términos generales Strider se llevaría un 85% y Shadow of the Beast un 90%. Con estas puntuaciones ya sabrás cuál de ellos es mejor.
4- Ciertamente Sonic 2 mejora lo inmejorable, es más rápido y suave, pueden jugar dos personas a la vez y tiene más niveles y fases de bonus. ¿Qué más se puede pedir?
5- De momento no se tiene pensado sacar una versión femenina del Sonic.



? *Queridísimo amigo Sonic:*
1-Un amigo me dijo que hay un adaptador para introducir juegos de Mega Drive para Master System. ¿Es eso cierto?
2- Dime, por favor, un juego, tipo Ace of Aces, que no sea G-Loc, pero que sea un simulador, de vuelo o de coches.
3- ¿Cuantas compañías hacen juegos para Sega?
4- ¿Es cierto que va a salir el James Pond para la MS?
5- Espero no ponerte en un aprieto, pero ¿me podrías decir en que posición está ahora Sega, junto con las demás compañías?
6- Y por último ¿Qué son los juegos de rol?
Muchas gracias por dejar poner estas líneas en la revista. Adiós y gracias.

Miguel Angel Abad
Barcelona

1- Lamento decirte que no existe tal adaptador para MS, aunque sí hay un adaptador para hacer funcionar juegos Master System en la Mega Drive.
2- De simuladores de vuelo tipo arcade existe el legendario Afterburner, y como simulador propiamente dicho el F16 Fighter. De simuladores de coches están los más representativos de la firma Japonesa: Out Run, Super Monaco, Ayrton Senna, Chase H.Q...
3- Cada vez más compañías se van uniendo en la fabricación de juegos para las consolas, entre las más conocidas están: Toaplan, Virgin, Electronic Arts, Taito, Technosoft, Image Works, Namco, FlyingEdge, Tengen, Bitmap Brothers.... y muchas más compañías que me dejo en el tintero y que están logrando que la movida de las consolas sea cada vez más emocionante.
4- Efectivamente, James Pond sale para la Master System en estos días.
5- Sega está en pleno auge y siempre está sorprendiendo al usuario, sobre todo con los nuevos periféricos, con los que aumentar el realismo y disfrute de los juegos.
6- Los juegos de rol básicamente son juegos en los que no asumes un papel predeterminado, sino que tu personaje depende en gran parte de ti. En ellos lo más importante es conseguir experiencia con la que aumentar tus puntos de defensa y ataque, subir de nivel para poder conseguir derrotar a ciertos enemigos finales. Es elemental explorar y hacer mapas en este tipo de juegos, así como saber un poco de inglés para poder saber lo que dicen los personajes con los que, normalmente puedes comunicarte. Saber la correcta utilización de los objetos que te vas encontrando, y dependiendo de si manejas a más de un personaje, saber quién manejaría ese objeto con más acierto.

